

DVD

NOWOŚCI
PEŁNE WERSJE

DESERT RATS vs. AFRIKA KORPS PL
STARMAGEDDON 2 PL
PREMIER MANAGER 2003-04
CAROM 3D SIMULATION [BILARD]

INDEX: 334561 NUMER 08/2004 (102) SIERPIEŃ 2004
CENA 19 ZŁ 99 GR W TYM 7% VAT



CD-ACTION[®]

www.cdaction.com.pl

TEMAT NUMERU

NEED FOR SPEED
UNDERGROUND
2

RECENZJE

THIEF

DEADLY SHADOWS.

TRUE CRIME

SOLDIERS: HEROES OF WW2

WARLORDS BATTLECRY 3

TEST

NAJSZYBSZYCH KART ATI I NVIDIA
PROCESORÓW INTELA 3.4 GHz

INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916
CENA: 19.99 ZŁ
W TYM 7% VAT



Więcej informacji na trzeciej stronie

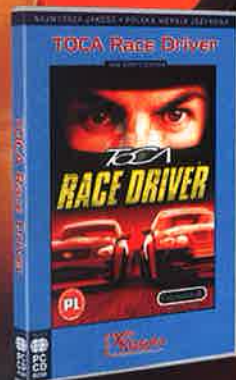
Każda gra
kosztuje tylko
19.99 zł

**Nowa Extra
Klasyka**
GIER KOMPUTEROWYCH

**LEGENDA GIER KOMPUTEROWYCH POWRACA!
TERAZ W PEŁNEJ, POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ!**

DESPERADOS

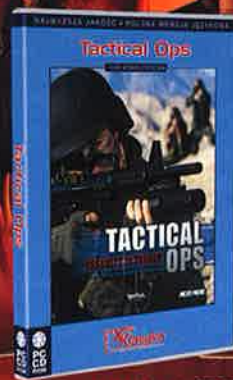
Wanted Dead or Alive



TOCA
Race Driver



DESPERADOS
Poszukiwany Żywy lub Martwy



TACTICAL OPS
Wojna z Terrorom

**OD LIPCA W SERII
NOWA EXTRA KLASYKA
ZNAJDZIESZ 3 NOWE,
DOSKONAŁE GRY!**

© 2004. Extra Klasyka jest znakiem towarowym CD Projekt Sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone. Atari® jest zastrzeżonym znakiem towarowym należącym do Atari, Inc. Codemasters® jest zastrzeżonym znakiem towarowym należącym do Codemasters. Wszystkie inne znaki towarowe, nazwy i loga są wykorzystane wyłącznie w celach informacyjnych i są własnością prawich ich właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Wykorzystaj w boju
ponad 100 rodzajów
pojazdów i uzbrojenia

Zobacz w pełni interaktywne
środowisko gry, w którym możesz
niszczyć praktycznie wszystko!

Przejmij kontrolę nad wybraną
jednostką i poprowadź ją
przeciwko wrogim wojskom

Sam wybierz swoją taktykę:
atakuj otwarcie, walcz z ukrycia,
organizuj zasadzki

SOLDIERS

LUDZIE HONORU



W SPRZEDAŻY OD 22 LIPCA!

- Rewelacyjne połączenie gry akcji w pełnym 3D z emocjonującą strategią w czasie rzeczywistym!
- Ponad 30 zróżnicowanych misji rozgrywanych na wszystkich frontach II wojny światowej.
- W pełni interaktywne środowisko gry. Wszystko może być całkowicie lub częściowo zniszczone!
- Pełna swoboda w doborze taktyki i sposobu ukończenia misji.
- Rozbudowany tryb wieloosobowy poprzez LAN lub Internet.
- Profesjonalna polska wersja językowa przygotowana przez firmę CD Projekt.



GENIUS AT PLAY

© 2004 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). Wszystkie prawa zastrzeżone. "Codemasters" i logo Codemasters są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do Codemasters. "Soldiers", "Heroes of World War II", "GENIUS AT PLAY" są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do Codemasters. Wszystkie pozostałe znaki handlowe należą do ich poszczególnych właścicieli i są używane zgodnie z licencją. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wyprodukowano w Polsce na polską wersję językową CD Projekt.

ZABAWA NA

102

Tegoroczne lato jakie jest, każdy widzi. Mokro, zimno, niekiedy wręcz wrześnieowo-jesiennie. I gdzie to wymarzone słońce, gdzie wytęsknione plaże i wyczekiwanie na leżenie (na dowolnie wybranym boku) i napawanie się wolnością czy choćby widokiem lasek w bikini? No, gdzie?!

Ponoć mają to być najzimniejsze wakacje w ostatnich 10 latach i na razie nic nie wskazuje na to, by ta prognoza miała się okazać błędna. Do tego jeszcze Al-Kaida bruździ, buraki w Polsce kwitną, ceny ropy rosną, euro zwyżkuje itd. Ale lato, niech to лихо! Dobrze, że przynajmniej Mistrzostwa Europy pozwolą choć na chwilę zapomnieć o paskudnej pogodzie (Czechy - Holandia, mmm... poezja!).

Ale przecież nigdy nie ma tak, aby nie mogło być gorzej - więc cieszymy się tym, co mamy i szukamy dobrych stron aktualnego stanu rzeczy. Ot, choćby to, że nikt Was nie będzie teraz odganiał od komputera i wysyłał na basen (a tam chlor w wodzie... i nie tylko chlor) czy słońce (potencjalny rak skóry, a co najmniej udar albo poparzenia), czy wycieczkę w góry (załamania pogody, nagła powódź, błocko, połamane nogi) albo na plażę (sztorm i ogólnie paskudnie). Można po prostu pograć do oporu i to z czystym sumieniem, bo cóż lepszego zostało do roboty?

A poza tym - nie popadajcie w depresję. Jakże by te wakacje, i lato, nie były... lepsze takie niż żadne. Lepszy deszcz za oknem niż kartkówka z matematyki. Lepsze +20 stopni na termometrze w domu, niż +35 na termometrze za oknem w pracy. Lepsze dwa-trzy deszczowe miesiące luzu niż te same miesiące spędzone za biurkiem/ławką. Uwierzyć na słowo, dla tych spośród nas, którzy pojadą na 3 tygodnie urlopu, to jak szóstkę w totka trafili (i to z potrójną kumulacją).

Wróćmy jednak do zabawy i grania. CDA kontynuuje strategię „nigdy nie wiecie, czym Was znowu zaskoczymy” i tym razem uderza... premierami gier. Pamiętacie numer setny magazynu? Niektórzy postękiwali, że daliśmy gry

może i dobre... ale wiekowe. Obiecaliśmy wówczas, że **przyjdzie też czas na nowości**. I oto słowo staje się... kompaktami. W wydaniu 102 nie dość, że znów 4 CD (po starej cenie...) i **aż cztery gry w pełnej wersji, z czego dwie po polsku, to do tego jeszcze trzy z nich są nowościami (z bieżącego roku), a dwie to dodatkowo polskie premiery!** A i ta czwarta wcale nie jest stara. I co? Zaskoczeni? Na pewno. A zadowoleni? Mamy nadzieję, że też. Jako ciekawostkę dodajmy jeszcze, że jedna z tych gier (Desert Rats) jest obecnie do nabycia w sklepach za... ok. 100 zł. Jakież uwagi? :

Od razu wyjaśnijmy tu sobie jedną sprawę - Starmageddon 2. Wiemy, że w tej chwili ci, którzy wcześniej skusili się na zakup Novej Gry, teraz zawyli z rozpacz albo wściekłości. Jednak pomyślcie - otrzymujecie 4 CD w cenie 3 - zatem nie możecie mówić, że ktoś zmusza Was do ponownego zakupu Starmageddonu 2. Dostajecie go gratis. :) W ogóle z tą grą wynika spore zamieszanie. Prawdę mówiąc, nie planowaliśmy, by pojawiła się ona w CDA tak szybko (jeśli w ogóle), ale gdy niespodziewanie nadarzyła się taka okazja, nie wahaliśmy się ani chwili.

Aby nie było niejasności - kolejne gry z serii Nova będą się pojawiać na Coverach CDA/Clicka/Virusa - z dużym opóźnieniem (przy założeniu, że w ogóle wylądują na CD w tych pismach). Jeśli zatem zobaczysz interesujący Cię tytuł w Novej Grze - nie obawiaj się (albo: nie miej nadziei), że za miesiąc i tak go dostaniesz z CDA. Aż tak „do przodu” nie jesteśmy. Raz się fuksło, bo to wakacje - i tyle.

Pozostawmy już jednak CD-ki i pełne wersje. Przynajmniej na czas jakiś. Przecież CDA to przede wszystkim teksty artykułów. A tych tradycyjnie nie zabraknie. W branzie pojawiły się już pierwsze zwiastuny ożywienia po E3: recenzje Thiefa, I-Ninjas, Soldiers, Westernera czy True Crime to przegrzywka do potopu hitów, jaki grozi nam już wkrótce. Nie mamy nic przeciwko.

Nie mamy też nic przeciw temu, by wszystko to, co twórcy obiecują w najnowszym NFS (temat numeru!), okazało się prawdą. Ba, jeżeli nawet spełni się 3/4 tych obietnic i tak będziemy wniebowzięci. Do tego spory artykuł „O grach inaczej” plus obszerniejsze Na Luzie. Na deser zaś Action Redaction i masa innych kącików i tekstów, których wprawdzie tu nie omówimy (od czego spis treści?), ale rzecz jasna - polecamy ich lekturę.

NA KONIEC PONOWNIE WRÓCIMY DO KWESTII CD... A WŁAŚCIWIE DVD. NACISKALIŚCIE NA NAS TAK BARDZO, ŻE NIE MAMY INNEGO WYJŚCIA: OD NR 09 DVD NA STAŁE ZAGOŚCI W NASZYM PIŚMIE. TAK JEST, DVD BĘDZIE SIĘ UKAZYWAĆ KAŻDEGO MIESIĄCA! ZATEM WSZYSCY CI, KTÓRZY NIE ZAMÓWILI JESZCZE PRENUMERATY NA DVD, PROSZENI SĄ O ZERKNIĘCIE NA STRONĘ 140 - I PRZECZYTANIE, CO I JAK.

A CO Z TYMI, CO WYKUPILI PRENUMERATĘ NA DVD CO DRUGI MIESIĄC? CÓŻ, JAKBY TO WAM WYJAŚNIĆ DELIKATNIE I TAK, ŻEBYŚCIE SIĘ NIE ZDENERWOWALI... HM... BEZ ŻADNEJ DOPŁATY BĘDZIECIE DOSTAWAĆ EDYCJĘ DVD CO MIESIĄCA!!! - NATURALNIE AŻ DO WYCZERPANIA PRENUMERATY.

Pamiętajcie - DVD już w nr 09 i każdym następnym!

I to już koniec niespodzianek. Pozostaje nam tylko życzyć...

Milej lektury!

Zbigniew Bański

Jerzy Poprawa

Zbigniew Bański

Jerzy Poprawa



www.cdaction.com.pl

REDAKCJA

50-107 Wrocław, ul. Sukienice 6
tel. (0 71) 341 20 83, faks (071) 341 99 11

Redaktor naczelny: Zbigniew Bański

Zast. redaktora naczelnego: Jerzy Poprawa

Zespół redakcyjny: Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński, Tymon Smektała

Stali współpracownicy: Daniel Bartosik, Sławek Blyskal, Łukasz Bonczol, Jacek Brzezowski, Rafał Fluderski, Jan Jankowski, Sławek Lipowski, Maciek Kuc, Michał Łukasiewicz, Tomasz Matusik, Przemysław Ostrowski, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Soltyś, Daniel Śniegór, Krzysztof Torncz

Redaktor techniczny: Jacek Sawicki

DTP: Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn, Jacek Sawicki

Korekta: Damian Bednarek



WYDAWCA

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes: Witold Woźniak

Członek zarządu: Jerzy Szulwicz

Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański

Dyrektor finansowy: Andrzej Chojnowski

Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski

Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Dyrektor działu reklamy: Michał Mierzyński

Kierownik Biura Reklamy czasopism komputerowych:

Janusz Jędrzejczak, tel. (022) 516 35 50

e-mail: janusz.jedrzejczak@bauer.pl

Public Relations, promocja:

Joanna Korwin-Kijół

tel. (071) 343 61 05 w.102

e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Reklamacje płyt CD:

Tomasz Matusik

tel. (071) 341 20 83 w. 203

e-mail: reklamacja@cdaction.pl

Prenumerata (zamówienia, reklamacje)

Beata Jankowska - tel. (22) 517 05 31 (do 5)

beata.jankowska@bauer.pl

Druk Poligrafia SA Kielce

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.

ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiegokolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2916

Wydawnictwo Bauer ostrzega PT. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.



CDA 09/04 pojawi się w sprzedaży po 10.08.2004!

Sierpień 08/2004 (102)



bliżej



neostrada tp włącz się do akcji na stałe! już od 59 zł miesięcznie

Neostrada tp w nowej opcji 128 kb/s gwarantuje Ci:

- stały dostęp do Internetu przez 24 godziny na dobę
- konto poczty elektronicznej
- dostęp do usług multimedialnych na www.neostrada.pl

Sprawdź, jakie inne opcje neostrady tp mamy jeszcze dla Ciebie! Informacje i zamówienia: 0-801 321 123.
Skontaktuj się z nami!

nie udało się z... str. 040
Panowie z EA, kiedy poczuł na karkach oddech konkurencji (patrz: zapowiedź Juiced), wrzucili piąty bieg i włączyli turbosprężarki. Czy jednak uda im się uciec przed pościgiem? Tak - jeśli spełni się wszystko to, co obiecują...

HITY NUMERU

I-Ninja - str. 058

Rzadko, oj, rzadko pojawiają się na PC dobre platformówki. Tu jedna z nich. Nieco zakrecona, ale sympatyczna.



str. 052

Thief: Deadly Shadows

Witajcie w mroku. Pięknym, wciągającym i kryjącym Garretta mroku. Skrywającym także strażników i parę niemyłych niespodzianek. Zarezerwujcie sobie kilka nocy...



SPIIS TREŚCI

Zawartość Cover CD	008
Kaleidoskop	014

ZAPOWIEDZI

Call of Duty: United Offensive ..	030
Deluxe Ski Jumping 3	036
FIFA 2005	028
GTA: San Andreas.....	024
Juiced.....	038
Sabotain.....	034
Worms Forts: Under Siege	026

TEMAT NUMERU

Need for Speed Underground 2 ..	040
---------------------------------	-----

RECENZJE

Alamo, The.....	097
Crusader Kings	098
Egyptian Prophecy... ..	066
FarCry PL.....	100
Frogger's Adventures... ..	076
I of the Dragon.....	084
I-Ninja.....	058
Nitro Family	081
No Man's Land	062
Premier Manager 2003-04	088
Shrek 2	082
Soldiers: Heroes of WW2	078
Thief: Deadly Shadows.....	052
Trackmania	093
True Crime.....	068
Warlords Battlecry III	072
Cztery bilardy (+ jeden gratis!) ..	094
Westerner, The	090
Yu-Gi-Oh.....	060

O GRACH INACZEJ

AI w grach	108
------------------	-----

Historia gier (cz. 3)	104
-----------------------------	-----

NIE TYLKO GRAMY

Internet przez radio	120
Nie daj się nabrać.....	122

HARDWARE

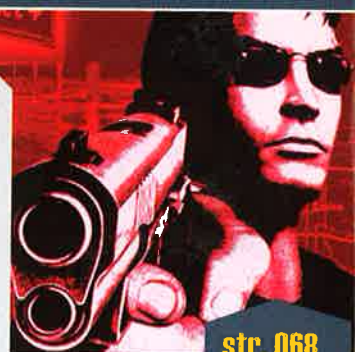
Akcesoria Cooler-Master	139
AOpen DRW8800 AAN.....	132
Asus P4R800-V Deluxe	
i Sapphire 9100IGPAS4-A38 FL ..	136
ATI X800 XT Platinum Edition ..	130
Ciekawe obudowy PC.....	126
Creative MuVo Slim	
+ Travel Sound	139
GeIL DDR500 i DDR550.....	133
GP PowerBank U-Smart	135
Labtec WebCam Pro.....	133
Logitech Cordless Click! Plus.....	134
Manta Gambler.....	134
NEVSY	124
Nvidia GeForce 6800 GT i Ultra..	131
Pentagram FREEZONE	
QC-80 i QC-92 (Cu i AlCu)	132
Procesory Intel P4 3.4 GHz	128

INNE

Action Redaction	142
FPP Zone	114
Freeware	110
Gamewalker	046
Gry na komórki.....	101
Instrukcje do gier	111
Kaszanka Zone	103
Na Luzie	116
Przenumerata.....	140
Tipsy	146
Veto	102

INDEKS GIER

Alamo, The.....	097
American Pool	094
Call of Duty: United Offensive ..	030
Crusader Kings	098
Deluxe Ski Jumping 3	036
Egyptian Prophecy... ..	066
FarCry PL.....	100
FIFA 2005	028
Frogger's Adventures... ..	076
GTA: San Andreas.....	024
I of the Dragon.....	084
I-Ninja.....	058
Juiced	038
L.I.V.E. Billards	094
Need for Speed Underground 2 ..	040
Nitro Family	081
No Man's Land	062
Premier Manager 2003-04	088
Sabotain.....	034
Shrek 2	082
Soldiers: Heroes of WW2	078
Thief: Deadly Shadows.....	052
Trackmania	093
True Crime.....	068
Warlords Battlecry III	072
WC Pool 2004.....	094
WC Snooker 2003	094
Westerner, The	090
Worms Forts: Under Siege	026
Yu-Gi-Oh.....	060



str. 068

True Crime

Ambitna próba zrobienia czegoś w rodzaju gry-filmu akcji z twardym gliną w roli głównej. Pomysł lepszy od realizacji, prawdę powiedziawszy. Ale jak to mówią - jak spaść z konia, to z wysokiego...

Soldiers: Heroes of WW 2 - str. 078

Po biecie wszyscy byli grą zachwyce- ni. Gdy pojawiła się pełna wersja, jedni nadal się nią zachwyca- li... a inni nieco grymasili. Ciekawy jesteś - dlaczego? Sprawdź.

„Jedna z gier, które nie są po prostu grami, lecz prawdziwym światem po drugiej stronie ekranu monitora...”



Gra komputerowa z gwarancją. 'Wszytko Gra' to pewność, iż wydajesz pieniądze na jeden z najlepszych tytułów w swoim gatunku, płacąc tylko za grę i za nic więcej.

THIEF

DEADLY SHADOWS™

„Mrok nigdy nie był tak ciemny i wciąż jest Twoim sprzymierzeńcem”
Ocena: 85%

„Thief powraca w nowej odsłonie i jest lepszy niż kiedykolwiek wcześniej!”

REKOMENDACJA
GRY OnLine
www.gry-online.pl



KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl



Wydawca w Polsce:
Cenega Poland Sp. z o.o.
02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37
Pomoc techniczna: (22) 866 52 61



Już w sklepach!

Thief: Deadly Shadows © Eidos, 2004. Gra wydana przez Eidos 2004. Gra stworzona przez Ion Storm. Thief, Thief: Deadly Shadows, Eidos i Ion Storm są znakami handlowymi Eidos Group of Companies. Wszystkie prawa zastrzeżone. NVIDIA, logo NVIDIA, logo NVIDIA The Way It's Meant to be Played i inne znaki NVIDIA są znakami handlowymi NVIDIA Corporation. © 2004 Creative Technology Ltd. Logo Creative, Sound Blaster, logo Sound Blaster i EAX są zarejestrowanymi znakami handlowymi oraz logo EAX, ADVANCED HD i Audigy są znakami handlowymi.

REDAKCJA INFORMUJE, ŻE:

• DYSKI SPRAWDZONO PROGRAMAMI ANTYWIRUSOWYMI: MKS_Vir z bazą danych z dn. 18.06.2004. Wirusów nie!
 • Wszystkie demo, programy itd. zostały przetestowane - instalują się z ww. menu i uruchamiają się na urządzeniu spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/demo.

• DODATKOWE INFORMACJE O WYBRANYM DEMIE (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu z tym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Zamieszczona na łamach CDA klawiszologia to zwykle ściągę minimum, która pozwala na grę, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

UWAGA!

Ponieważ niektóre demo automatycznie rozpakowują się na dysku C:\ do katalogu temp. wskazane jest, by mieć jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 500 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować się niepoprawnie!

PRZYPOMINAMY, ŻE  OZNACZA GRĘ/PROGRAM W PEŁNEJ WERSJI

W SKRÓCIE

▶ PEŁNE WERSJE



DESERT RATS VS. AFRIKA KORPS PL

▶ GATUNEK: RTS
 ▶ WYMAGANIA: P 1 GHz, 256 MB RAM, Windows 98/ME/2000/XP, akcelerator 64 MB, 4xCD

Niezła historia - recenzja miesiąc temu, a w tym CDA pełna wersja... i to po polsku! RTS z akcją osadzoną w czasie II wojny światowej. Niezły engine, pomysłów misje, ogólnie - bardzo dobre, szczególnie jeśli się zagrywałeś Blitzkriegiem i Sudden Strike'iem.



PREMIER MANAGER 2003-04

▶ GATUNEK: menedżer/sportowa
 ▶ WYMAGANIA: PIII 1 GHz, Win 98/2000/XP, 128 MB RAM

(Rzadko się zdarza, by w jednym numerze była recenzja gry i sama gra na CD jako pełna wersja, nie demo!) To nawiązujący do klasyki współczesny menedżer. Najlepsze światowe ligi i wszystko to, co w takiej grze być powinno. Co prawda, grafika jest średnia, a dźwięku nie ma wcale - ale w tego typu grach nie jest to chyba najważniejsze.

STARMAGEDDON 2:
PROJECT FREEDOM PL

▶ GATUNEK: kosmiczna strzelanka
 ▶ WYMAGANIA: PIII 700 MHz, Win 98/Me/2000/XP, 256 MB RAM, ATI Radeon 7500 lub GF2 (wskazane GF3 lub inna karta z obsługą pixel shaderów).

Jeszcze wam mało premier? No, to proszę bardzo, następna - i to znów po polsku. Kosmiczna strzelanka, z efektowną grafiką i niezłą oprawą muzyczną. TPP/FPP, ponad 20 misji.



CAROM 3D

▶ GATUNEK: bilard
 ▶ WYMAGANIA: P 266, Win 95\98\2k\XP, 32 MB RAM, akcelerator grafiki

A to tak zupełnie na deser. Online'owy bilard, ale i ci bez dostępu do Sieci będą mogli pograć w trybie Practice. Nie oczekujcie fajerwerków - ale jak na 12 MB, które zajmuje instalator - chyba warto.



▶ GATUNEK: arcade
 ▶ WYMAGANIA: P2, 64 MB RAM, Win 9x/00/ME/XP, 32 MB karta graficzna

SpaceTaxi

Prosta, ale wciągająca zręcznościówka, bazująca na nieśmiertelnej grze Lander. Wozisz w niej pasażerów, tzn. musisz wylądować przy danym kołesiu i zabrać go we wskazane miejsce. Niby nic, ale regulacja ciągu i bezwładności taksówki wcale nie jest taka prosta, jak się może wydawać. 17 MB na HDD.

▶ BONUS

Action Mag
 Action Sport
 Adventure Zone
 Bonus 1 i 2
 DVD Bonus [tylko na DVD]
 Emu Kuncik
 Esensja
 FAQ
 Forum Actionum Offline
 FPP MegaZin
 Konsole Zone
 Premier Manager instrukcja PL
 RTS Area
 Strefa WWW
 Sport Zone
 Taverna RPG
 TPP Planet

▶ DEMA

Dam 227
 Deluxe Ski Jump 3



Muzyka w wybieralce: Essential Music
www.iluzit.com

Eastside Hockey Manager [tylko na DVD]
 Grand Prix Legends 2004
 I of the Dragon [tylko na DVD]
 kill.switch
 Neverball
 Painkiller [tylko na DVD]
 Soldiers: Heroes of WW2
 Space Tanks
 Space Taxi
 Spider-Man 2
 Thief: Deadly Shadows
 Virtual Skipper 3
 Warlords 3 BattleCry [tylko na DVD]

▶ PATCHE

Battlefield Vietnam 1.01
 Beyond Divinity [ang.] 1.32
 Beyond Divinity [ang.] 1.4
 Beyond Divinity [ang.] 1.44
 Commandos: BEL [także na CD]
 Dead's Man Hand 1
 Entente 1.3
 Fair Strike 1.04
 Knight of the Temple 1
 Massive Assault PL 1.2.204
 Sacred 1.66
 StarCraft 111b
 StarCraft: BW 111b
 Temple of Elemental Evil [USA]
 TOCA 2
 Warcraft 3 FT PL 115
 Warcraft 3 FT 115
 Warcraft 3 ROC PL 115
 Warcraft 3 ROC 115

▶ TRAILERY

Bet on Soldier
 BloodRayne 2
 Catwoman
 D-Day
 Doom 3
 Driv3r [także na CD]
 El Matador
 Heroes of the Pacific
 Kohan 2
 LotR_BoME
 Myst 4 [także na CD]
 Pirates
 Prince of Persia 2 [także na CD]
 Psychotoxic
 Rome: Total War
 Shade of Wrath
 Silent Hill 4
 Star Fox
 Vanguard

▶ UŻYTKI CD

D3D Right Mark (benchmark)
 DirectX 9.0b (na CD ze Starmageddonem 2)

Nie ma polskich fontów? Znajdź do skrótu instrukcji.

Desert Rats vs. Afrika Korps PL

PEŁNA WERSJA



► GATUNEK: RTS
 ► WYMAGANIA: P1 GHz, 256 MB
 RAM, Win 98/ME/2000/XP akcelerator 64
 MB, 4xCD
 ► RECENZJA W CDA: 07/04
 ► OCENA: 8+



Wszystkie Teal
 bohaterowie muszą
 dotrzeć do samolotu i
 wyeliminować wroga i
 okolicy.

Niezła historia - recenzja miesiąc temu, a w tym CDA pełna wersja... i to po polsku! A jeśli uważacie, że gra bez tekturowego pudełka i instrukcji na papierze to nie gra, możecie ją kupić w sklepach za 99 zł. Za to w pudełku i z papierową instrukcją. Wybór należy do was. Póki co - fragment recenzji Elda...

Hasło reklamowe tej gry „ertees następnej generacji” jest trochę przesadzone, ale nie zmienia to faktu, że gra pozytywnie mnie zaskoczyła.

Desert Rats vs. Afrika Korps to RTS osadzony w realiach II wojny światowej, wydarzenia dzieją się podczas walk w Afryce Północnej. Obok tradycyjnego tutoriala i możliwości rozegrania dowolnej mapy^(*), do dyspozycji oddano nam kampanie. Te możemy rozegrać na dwa sposoby. W trybie normalnym prowadzimy wojska alianckie lub niemieckie. Ciekawsz jest tryb fabularny (Story Mode). Ten liczy w sumie czternaście misji (zwykła kampania szesnastą), w tym sześć niemieckich i osiem alianckich. To, co w nim najciekawsze, to... fabuła. Story Mode bowiem opowiada o dwóch przyjaciółach - Angliku i Niemcu, którzy po raz pierwszy spotkali się podczas Olimpiady w Berlinie. Po latach ich losy znowu się splatają w Afryce Północnej...

(*) o ile wcześniej zaliczyłeś ją w kampanii

Wydawać by się mogło, że wojna w Afryce na ekranie monitora może być nudna. Tylko piasek i piasek. Tymczasem zafundowano nam tutaj eskortowanie ciężarówek, wspomaganie naszych „dzielnych” włoskich sojuszników, patrolowanie na pustyni, zasadzanie się na nieprzyjacielskie konwoje czy niszczenie wrogich baz tudzież ewakuację sprzętu podczas ataku nieprzyjaciela. Czasem przyjdzie nam nawet działać z ukrycia za liniami wroga, np. pod osłoną piaskowej burzy.

Co my tu mamy? Wśród piechocińców znajdziemy m.in. strzelców, zwiadowców, medyków, saperów, snajperów itd. Pojazdy również są tu reprezentowane w całej rozciągłości: transportery opancerzone, czołgi, działa przeciwczołgowe, ciężarówki transportowe, działa przeciwlotnicze etc. Jeszcze mało? No to dodam, że po niebie latają samoloty i choć może nie spełniają one jakiejś decydującej roli podczas rozgrywki, bo bitwy jednak rozstrzygają się na ziemi, i tak się przydadzą. No, chociażby do zwiadu. W grze można również „pożyczać” jednostki przeciwnika, czyli to, co zdobędziemy, możemy naprawić i użyć. Jednostki zaprawione w bojach - tradycyjnie już - zdobywają kolejne punkty doświadczenia.

Na pustyni łatwo się zgubić, ale w Desert Rats vs. Afrika z pomocą przychodzi nam interfejs - kompas i minimapa. Naturalnie jest aktywna pauza, a jednostki całkiem dobrze zapamiętują wydane im rozkazy, dzięki czemu choćby podczas marszu, gdy zależy nam na zachowaniu ciszy, nie ostrzeliwują nieprzyjaciela. Podobnie medycy

- będą leczyć rannych, a mechanicy - naprawiać uszkodzone pojazdy. Al, choć niepozbowione wask, ogólnie mile tu zaskakują.

Oprawa wizualna Desert Rats vs. Afrika Korps w zasadzie jest bez zarzutu. Szczególnie efektowne są cut-scenki. Jest nawet coś w rodzaju bullet time'u!

Spośród dziesiątek erteesów, z jakimi przychodzi mi się zmagać w ciągu roku, Desert Rats vs. Afrika Korps na pewno jest jednym z ciekawszych. W zasadzie ma on wszystko, czego wymagamy od gier tego gatunku plus bardzo dobrą oprawę wizualno-dźwiękową. No i oczywiście ciekawą fabułę. Wielkie zaskoczenie i to w pozytywnym tego słowa znaczeniu.



Spider-Man 2

Na ekranie już wkrótce wejdzie druga część Spider-Mana (ponoć mroczniejsza niż pierwsza), a my mamy już demo gry bazujące na filmie. Zajmuje ono 300 MB na HDD, zawiera tutorial i co najmniej 1 misję bojową. Sterowanie? W/A/S/D + mysz, i wystarczy.

UWAGA: w wersji CD demo znajduje się na płycie z pełną wersją gry Premier Manager.

► GATUNEK: TPP/akcja
 ► WYMAGANIA: P III
 450, 128 MB RAM, akcelerator 16 MB, Win 98/ME/00/XP

FoxMail 5
 Kalendarz XP
 Mozilla 1.7

UŻYTKI DVD

Adobe Reader 6.0 CE
 DirectX 9
 QuickTime 6.5.1
 Windows Media Player 9 (98/Me/2K)
 Windows Media Player 9 (XP)
 Akuku 1.1
 D3D RightMark 1.0.5.0
 Foxmail 5
 Kalendarz XP 4.486
 Mozilla 1.7
 MV2 Player 0.7
 Opera 7.51
 rthdribl
 Sodipodi 0.34 W9x/Me
 Sodipodi 0.34 W2K/XP
 biblioteki GTK+ 2.2.4
 Spybot Search & Destroy 1.3
 Winpatrol 7.0.1
 ZAP Media Lite 3.0

COMMANDOS I WIN 2000

Jeśli masz Win 2000 i Commandos nie chce ci się instalować - użyj małego patcha [na CD jest w Bonusach, na DVD w Patche] - i po problemie. Miłej zabawy.

PEŁNA WERSJA

GATUNEK: kosmiczna strzelanka

RECENZJA W CDA: 06/04

OCENA: 7

WYMAGANIA: PIII 700 MHz, VWin 98/Me/2000/
XR 256 MB RAM, ATI Radeon 7500 lub GF2 (wskazane GF3 lub inna karta z obsługą pixel shaderów)PROJECT
FREEDOM

Jeszcze wam mało premier? No, to proszę bardzo, oto następna - i to po polsku. Poniżej fragmenty recenzji Inkwizitora...

Starmageddon 2, tak jak poprzednik, początkowo miał być RTS-em rozgrywanym się w kosmosie. Pomysł ten upadł, kiedy na horyzoncie pojawił się Homeworld 2. Ogrom pracy programistów i grafików - podrasowany silnik IMPACT 2 (na którym wcześniej powstały m.in. Wings of Honour i Project Earth), nie mógł iść na marne. I nie poszedł. Wybrał się w kierunku, który fanom pierwszego Starmageddona niezbyt przypadnie do gustu. Zamiast kolejnej części niezłej strategii bowiem dostaliśmy kosmiczną strzelankę.

Gracz może tu wybrać opcję treningu lub od razu startować w misji. Tutorial podzielono na trzy zadania, które umożliwiają zorientowanie się w interfejsie, sposobie prowadzenia maszyny, technice systemów bojowych. Warto skorzystać z tej pomocy - bo, mimo że sterowanie jest dziecinnie proste, jednak wymaga pewnej wprawy. Widoczki za oknem rakiety można obserwować przez HUD, z kokpitu lub w trybie TPP.

Generalnie grafika w Starmageddonie jest niemal doskonała. Kosmos został wymalowany w barwny i czarowny sposób. Efekty w rodzaju wylaniającego się zza potężnego globu słońca i jasne poświaty bieli rozcinającej mrok wiecznej nocy

- to po prostu trzeba zobaczyć. Równie dobrze wyglądają powierzchnie planet, statki kosmiczne i konstrukcje-bazy. Ukłon należy się także grafikom za efekty eksplozji i wybuchów.

W grze mamy drzewo rozwoju, dzięki któremu możemy ulepszać statek w trzech kategoriach: atak, obrona i szybkość.

20 misji z okładem rozgrywa się w scenariach planet Układu Słonecznego, obcych galaktyk, pasach asteroidów gdzieś na rubieżach kosmosu. Są i takie, w których gracz zostaje przydzielony do obrony gwiazdnego krążownika. Z wieżyczki sieje pogrom wśród kolejnych fal wrogich statków.

Na skołatane masę akcji nerwy podziela całkiem dobry podkład dźwiękowy. Muzyka w menu i podczas kampanii miło rzępoli - prawie jak upalony młody Moby.

Starmageddon bazuje głównie na efektach wizualnych - pixel shader 2.0 i inne cudelka wymiatają w nim do czysta. Strona fabularna, rozwój i rozbudowa statku, stopień trudności i komplikacja misji nie są mocnymi stronami gry. Jednocześnie trzeba pamiętać, że jest to po prostu rozrywka w stylu Serious Sama w kosmosie. Dużo latania, jeszcze więcej strzelania - i mało myślenia. Jeśli lubisz się przy komputerze, strącić paru wrogów i nie zastanawiać się nad awansem, statystykami itd., Starmageddon 2 przypadnie ci do gustu. Po prostu zniszcz wroga!

Misja nie powiodła się.

GRA SIĘ SYPIE?!

UWAGA!

Gra jest na tyle nowa, że aż „ciepla” - i tym samym obciążona pewnymi wadami, które już wkrótce wyeliminuje z niej patch. Naturalnie opublikujemy go, gdy tylko się pojawi. Tymczasem jeśli gra będzie się w ten czy inny sposób „krzączyła”, nie marszcz się, tylko cierpliwie poczekaj na wspomniany patch. Jeśli się chce nowości, trzeba mieć do nich nieco cierpliwości, tak? :) Póki co - macie tu wskazówki, jak poradzić sobie z problem pod tytułem „gra sypie się zaraz po logo CDA!”.

Problem tkwi w kodkach. Są dwie metody jego „obejścia”:

1. Grę należy uruchomić z linii poleceń:

projectfreedom.exe skipmovies

Nie będzie filmów (cut-scenek), ale gra będzie działała.

2. Jeśli jednak chcesz oglądać filmy, zainstaluj kodek, np. Codecs6013_allin1 (strona www.codecsdownload.com). Zrestartuj komputer i spróbuj jeszcze raz uruchomić grę. To powinno pomóc. (Niestety z przyczyn formalno-prawnych nie możemy go zamieścić na Cover CD.)

Carom 3D Simulation

Bilard - zasadniczo dla tych, co grają w Sieci, ale i singlowiec sobie od biedy postuka, w trybie Practice. Po zarejestrowaniu się można grać z ludźmi z całego świata, zdobywać mistrzostwa i ogólnie tworzyć elitę bilardowej Sieci. Dla tych, którzy nie lubią się zagłębiać w wielowątkowe potyczki, również znajdzie się co nieco - nic nie stoi na przeszkodzie, by rozegrać prosty i niezobowiązujący mecz. Do wyboru 4 tryby rozgrywki i sporo możliwości wyboru miejsca gry (np. wystrój pokoju, gdzie gramy: japoński, koreański, antyki itd.). Naprawdę polecam - gra może dostarczyć wiele godzin satysfakcjonującej rozgrywki. Szczególnie jeśli macie w miarę tani (nie musi być konieczne szybki, moderm wystarcza do satysfakcjonującej gry) dostęp do Internetu. Naturalnie pamiętajcie tylko, że cała gra liczy 12 Mb i nie należy od niej oczekiwać cudów. Ot, taki prezent od redakcji, by nie zostało tych paręnaście MB pustego miejsca na CD/DVD.

PEŁNA WERSJA

GATUNEK: bilard

WYMAGANIA: P 266,
Win 95/98/2k/XR 32 MB
RAM, akcelerator grafiki



PREMIER MANAGER 2003-04

PEŁNA WERSJA

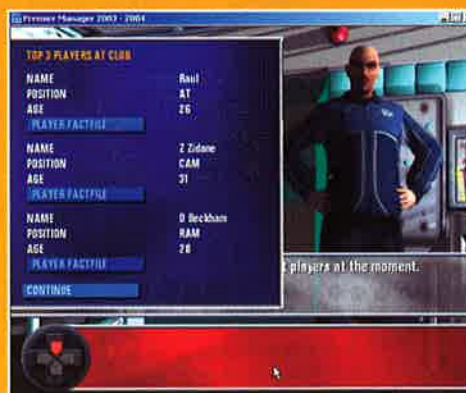
- GATUNEK: menedżer/sportowa
- WYMAGANIA: PIII 1 GHz, Win 98/2000/XP, 128 MB RAM
- OCENA W CDA: 7
- RECENZJA W CDA: w tym numerze

Rzadko się zdarza, by w jednym numerze była recenzja gry i sama gra na CD jako pełna wersja, nie demo! Prawdę powiedziawszy, nigdy dotąd tak nie było. Cóż, kiedy trzeba zacząć. Po szczegóły odsyłam na stronę 88. Tu tylko w skrócie...

Premier Manager hołduje starej szkole menedżerów, tej z połowy lat 90 (np. takich jak Off The Ball). Wybór lig w porównaniu do wielkich konkurentów nie jest w nim zbyt duży. Ot, kilka tych największych europejskich, jak chociażby angielska, niemiecka czy hiszpańska. To, czym Premier Manager zdecydowanie się wyróżnia, jest interakcja. W zasadzie gra w 80% składa się z... rozmów. Nie wiem, czy to najlepszy pomysł, ale z pewnością oryginalny. Większość czynności wiąże się tu z gadaniem. Czy to wizyta u prezesa klubu, czy lekarza, asystenta, agenta piłkarza - i tak bez końca.

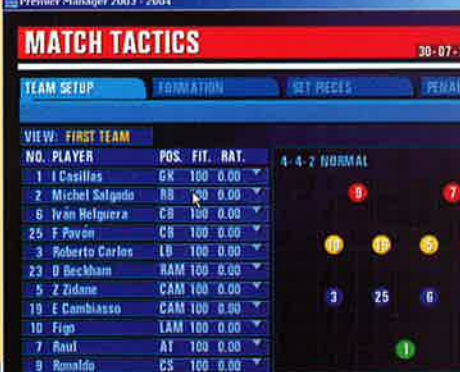
Premier Manager ma wszystko to, co każda dobra (współczesna) gra tego typu mieć powinna. Tyle, że jej twórcy najwyraźniej wyznają zasadę „tyle, ile trzeba i nic więcej”. Wszystko ograniczone jest tutaj do niezbędnego minimum.

Warto przy okazji wspomnieć, że mecz jest tu ukazany dokładnie tak samo jak w ostatnim Championship Managerze, czyli widzimy zielony prostokąt z przesuwającymi się po nim kolorowymi guziczkami. Cały czas mamy przy tym dostęp do opcji, dzięki czemu możemy ingerować w aktualną



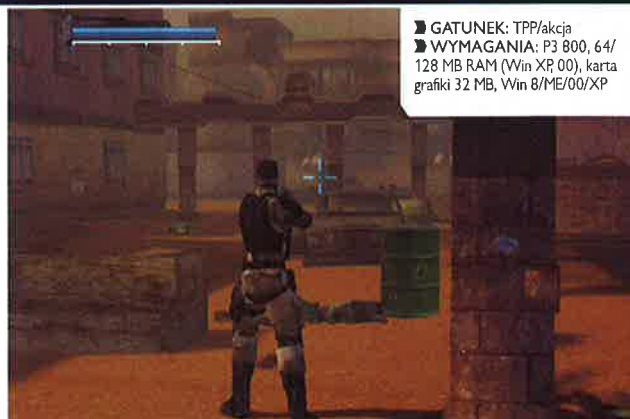
grę. Grafika jest raczej przeciętna - gra działa wyjątkowo w 800 x 600, a to oznacza, że jeśli masz na ekranie 1024 x 768, będziesz grał w oknie... Muzyki tradycyjnie już w tej grze nie usłyszymy. Inna rzecz, że W OGÓLE nie ma w niej dźwięków, co już jest ewenementem na skalę światową.

Nie ma co ukrywać - jest to gra odczuwalnie z niższej półki niż np. Championship Manager lub Total Club Manager. Ale... na bezrybiu i rak ryba, a dla tych, co dopiero zaczęli przygodę z menedżerami - jak znalazł. A i „oldskulowi” się przy niej uśmiechną. Co najważniejsze - gra ma to, co zawsze decydowało o ocenie gry - niezłą grywalność.



kill.switch

Gra akcji nieco przypominająca Freedom Fighters - dzielny komandos (widok w TPP, czasem w FPP) kontra masa wrogów. Może nie porówna - ale całkiem to sympatyczne i zmusza do wysiłku. Obsługa w sumie myszą (jeśli masz trzeci przycisk, używaj go do trybu snajperskiego). 103 MB na HDD.



- GATUNEK: TPP/akcja
- WYMAGANIA: P3 800, 64/128 MB RAM (Win XP 00), karta grafiki 32 MB, Win 8/ME/00/XP



Thief: Deadly Shadows

Oto trzecia część gry, której premiera udowodniła kiedyś, że FPS to nie tylko tępa strzelanina i zero myślenia. Czy trzecia część okaże się godnym dziedzicem poprzednich? Przekonacie się - o ile macie Win XP/2000, bo pod żadną inną wersją systemu demo działać nie chce. :(

Demo zajmuje ponad 560 MB.

UWAGA!
DEMO DZIAŁA TYLKO Z SYSTEMAMI WIN XP ORAZ WIN 2000...

UWAGA: W wersji CD demo znajduje się na płycie z pełną wersją gry Premier Manager



» GATUNEK: sportowa/symulacja
» WYMAGANIA: P3 450, 128 MB RAM, karta grafiki 16 MB

Deluxe Ski Jump 3

Tej gry chyba specjalnie przedstawiać nie trzeba - nie ma chyba gracza, który albo by w nią nie zagrał, albo choć o niej nie słyszał... A jak jacyś są - powiem krótko: symulacja skoków narciarskich. Po raz pierwszy (w dziejach tej gry) w 3D, choć akurat w DSJ grafika ma naprawdę niewielkie znaczenie. Więcej o samej grze poczytasz w tym CDA, w dziale zapowiedzi. Gra (demo beta) zajmuje 7 MB, zawiera 2 skocznie, tryb praktyki i troszkę walki o Kryształową Kulę. Dla wszystkich fanów Małysza i zmęczonych upałami jak znalazł.



» GATUNEK: logiczna
» WYMAGANIA: włączony PC

Dam 2.2.7

Warcaby, ale bardzo OK. Wygrać z komputerem nie jest prosto. Do dema dołączone są rozmaite biblioteki otwarte itd. oraz łatka polonizująca grę. Jeśli uważasz, że dobrze grasz w warcaby - zmierz się z tym programem...



» GATUNEK: menedżer/sportowa
» WYMAGANIA: PII 500, 128 MB RAM, Win 9x/00/ME/XP

Eastside Hockey Manager

Menedżery sportowe to nie jest coś, w co grywałbym dla przyjemności (z obowiązku też byłoby trudno). Dlatego po szczegółowe informacje odsyłam do przewodnika, który znajdziecie w katalogu z demem gry. W każdym razie prowadzić drużynę hokeja lekko nie jest. :) Demo zajmuje 252 MB. Po obejrzeniu kawałka rozgrywki Eld szybkoitko skopiował demko, więc pewnie jest dobre - jak nie, pretensje miejcie do niego. :)



» GATUNEK: arcade
» WYMAGANIA: PII 500, 64 MB RAM, Win 9x/00/ME/XP

Neverball & Neverputt

Dwie gry w jednej. W pierwszej musisz, odpowiednio poruszając planszą, przeprowadzić kulę do wyznaczonych punktów i przy okazji zebrać wszystkie monety. Druga to po prostu minigolf. Powiem tylko, że przy tym minigolfie siedziałem dłużej niż przy niejednym wypasionym demie znanego FPS-a. Baaardzo wciągające są te gry. A że zajmują ok. 18 MB na HDD...

Aha! Po wejściu do katalogu z grą kliknij Neverball (kula) lub Neverputt (minigolf).



» GATUNEK: RTS/strategia
» WYMAGANIA: P3 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB karta grafiki, Win 98SE/ME/00/XP

Soldiers: Heroes of World War II

Znakomity RTS symulujący działania żołnierzy podczas II wojny światowej. Lepszy od Blitzkriega! Dużo tu ciekawych pomysłów i rozwiązań do tej pory w tym gatunku niespotykanych, świetna grafika i w ogóle niezły czad. Nie przejmujcie się, jak was zmłóca - demo zawiera jedną dość trudną misję (ponoć dużo trudniejszą niż większość innych w grze). Ja po iluś tam (nie powiem, ilu :) podejściach wymyśliłem skuteczną taktykę. 244 MB na HDD.

Radzę poczytać readme - tam jest co nieco o sterowaniu, naprawie pojazdów, podkładaniu min i tym wszystkim, bez czego nie macie szansy zaliczyć tej misji.



» GATUNEK: symulator jazdy
» WYMAGANIA: PIII 600, Win 9x/XP, karta grafiki 32 MB

Grand Prix Legends Demo 2004

Ładnych kilka lat temu (bodaj w 1998 r.) pojawiła się gra Grand Prix Legend do dzisiaj przez tych hardcore'owych maniaków 4 kółek uważana za najdoskonalszą (najbardziej realistyczną) symulację w dziejach gatunku. Zobaczcie, czy w 2004 r. ta opinia jest nadal aktualna - prezentowane tu demo to poniekąd „remake” dema tamtej edycji, ale upatchowany i podrasowany do wymogów współczesności. Ja powiem tylko tyle - maniakiem nie jestem i demo (a dokładniej poziom umiejętności, jakie trzeba posiadać, by dojechać do mety w sensownym czasie i stanie) zdecydowanie mnie przerasta. Wyłącznie dla maniaków! 260 MB na HDD. Radzę zajrzeć do katalogu (dema) o nazwie What's News. W skrócie: trening, wyścig (1 tor), multiplayer, tuning samochodów. Trudne jak cholera. :)



Jedna stawka **do wszystkich sieci**

0,80 zł brutto za minutę
0,20 zł brutto za SMSa

Naliczanie sekundowe
od pierwszej sekundy do wszystkich sieci



Informacja handlowa: 0 801 234 567.
Koszt połączenia: jednostka taryfikacyjna wg cennika TP SA.

www.idea.pl

łączy Cię z ludźmi



DVD
GATUNEK: FPS
WYMAGANIA: Win 98/Me/2000/XP; PIII 800 MHz; RAM: 256 MB RAM; Akcelerator: 32 MB

Painkiller

Zarębista polska napie... nawalanka. Co tu więcej gadać, recenzja była w poprzednim CDA. Grać i sięjarac! OK. 250 MB na HDD.

Demo zawiera misję z piątego etapu.

Space Tanks

I jeszcze jeden remake Dawnych Dobrych Gier. Była sobie gra, Scorched Earth, w której strzelało się do kolesia, ustawiając kąt podniesienia lufy + siłę wystrzału i używając najdziwniejszych broni. Teraz mamy to samo, ale z akcją przeniesioną do kosmosu i uwzględnieniem m.in. wpływu grawitacji (także planet znajdujących się w pobliżu). To nadal bawi! 103 MB na HDD.



GATUNEK: arcade
WYMAGANIA: P2 500, 128 MB RAM, karta grafiki 32 MB, Win 9x/00/ME/XP

Warlords BattleCry III

Najnowsze BattleCry - moim zdaniem - jest dużo lepsze niż poprzednia edycja. A muzyka w nim, że ho, ho... Demo zajmuje 420 MB na HDD i oferuje tutorial, 2 mapy w trybie skirmish oraz niewielki fragment kampanii. Tylko dwie rasy. Multiplayer i edytor: niedostępne.



DVD
GATUNEK: RTS
WYMAGANIA: P3 500, 128 MB RAM (256 dla Win), akcelerator: 32 MB, Win 98/ME/00/XP, DirectX 9.0b



DVD
GATUNEK: cRPG/akcja
WYMAGANIA: PIII 600 MHz, Win 98/Me/2000/XP, 128 MB RAM, akcelerator z 16 MB

Of the Dragon

Tęgrą językowa - może oznaczać zarówno „Oko Smoka”, jak też „Ja, Smok”. Tak czy siak jest to symulacja... smoka. Ciekawy pomysł, nie powiem. Demo zajmuje 370 MB na HDD. Więcej o grze poczytasz w tym CDA.



GATUNEK: symulator
WYMAGANIA: P2 450, 64 MB RAM, karta grafiki 16 MB, Win 98/00/ME/XP

Virtual Skipper 3

Realistyczny symulator żeglówki. Ci, co nie znają się na żeglarskim, mogą się nauczyć obsługi z instrukcji zawartej w demie (jako .pdf). Uważam, że warto. Demo zajmuje 90 MB na HDD i zawiera tryb Challenge Mode (Challenge, Time Attack, Race).



BEYOND DIVINITY
GOLDENEYE 2
GROUND CONTROL II

HIDDEN & DANGEROUS 2:
SABRE SQUADRON
THE RED STAR

SIERPIEŃ 2004



The Red Star PC?

Pojawiły się doniesienia o pecetowej wersji The Red Star - gry bazującej na komiksowej serii o tym samym tytule. Wydawca wersji konsolowych The Red Star - Acclaim - jak na razie nie potwierdza, ale i nie zaprzecza tym rewelacjom.

www.theredstargame.com

GoldenEye 2 PC?

Jak dotąd nie było mowy o pecetowej wersji GoldenEye 2: The Rouge Agent - kolejnej bondowej gry Electronic Arts. W jednym z wywiadów jednak Chris Plummer stwierdził, że firma nie zamierza zrobić prostej konwersji gry konsolowej i że aktualnie (!) rozpatrywane są metody, dzięki którym możliwe by było oddanie sprawiedliwości zarówno grze, jak i platformie PC.

<http://007.ea.com>



SHORTY

Hidden & Dangerous 2: Sabre Squadron

Pierwsze pogłoski o dodatku do Hidden & Dangerous 2 - wojennego magnum opus czeskiego Illusion Softworks (ponad milion sprzedanych egzemplarzy!) - pojawiły się na krótko przed E3. Dopiero teraz jednak wydawca gry - Gathering (pecetowa gałąź Take-Two Interactive), zdecydował się uchylić rąbka tajemnicy. Hidden & Dangerous 2: Sabre Squadron pozwoli rozegrać 9 nowych misji single player w 4 nowych teatrach wojennych i co ważniejsze - rozegrania wszystkich dziewiciu także w zupełnie nowym trybie cooperative! Dodatkowe atrakcje związane z Sabre Squadron to m.in. nowe tryby multiplayer wprowadzające tryb objective i 3 nowe klasy, a także poprawione AI i nowa broń, w tym panzerschreck, francuski MAS MLE 36, parabelum z tłumikiem, pistolet sygnałowy, niemiecki karabin G43 i działko PAK40. Premiera Hidden & Dangerous 2: Sabre Squadron jeszcze w tym roku.

www.hidden-and-dangerous.com/hd2/

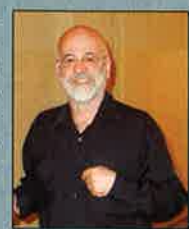
Viacom przejmie Midway

Związki Viacomu - medialnego giganta, i Midwaya - twórców m.in. gier serii Mortal Kombat, nie są niczym nadzwyczajnym. Od dłuższego czasu Viacom jest większościowym udziałowcem Midwaya (blisko 75%). Nowe w ich stosunkach jest jednak parcie Viacomu, by stać się udziałowcem wyłącznym tego drugiego. W tym celu dyrektor generalny Viacomu Sumner Redstone wstawił swą córkę w zarząd Midwaya i rozważa zwiększenie pakietu jego akcji do 80 procent. Z pokrewnych wieści - Viacom wykluczył stanowczo dążenie do przejęcia Electronic Arts. Powód - łatwo się domyślić - pieniądze. Electronic Arts, zdaniem analityków, warte jest jakieś 20 MILIARDÓW dolarów - być może nawet więcej, a takie pieniądze spowodowałyby drganie powieki nawet u samego Williama III Gatesa.

www.midway.com

Ujciecie Rincew! w Polsce!

Terry Pratchett - jeden z najpopularniejszych na świecie żyjących pisarzy fantasy, na początku czerwca odwiedził Polskę. Jako że połowa redakcji to zdeklarowani fani jego prozy, nie mogło zabraknąć w jego wizycie CD-Actionowego akcentu.



Jak się okazało, Pratchett - pisarz tworzący średnio dwie książki rocznie - znajduje też czas na granie. Ba - jest wręcz nałogowym graczem! Szczególnie upodobał sobie skradanki - stwierdził nawet, że Thief 2 jest grą, która jest najbliższa klimatem do wykre-

Z Mistrzem spotkał się w ostatnim dniu jego pobytu w Polsce - 4 czerwca, dzięki uprzejmości CD-Projektu i wydawnictwa Prószyński & S-ka. Akurat tak się złożyło, że wizyta Pratchetta niemal zbiega się w czasie z wydaniem gry Beyond Divinity - do której scenariusz napisała córka pisarza - Rhianna. Nie omieszkaliśmy oczywiście Terry'ego o jej twórczość zapytać, ten jednak wypowiadał się na ten temat dość niechętnie. Stwierdził jedynie, że ma angielską wersję gry, a jej scenariusz mu się podobał.

owanego przez niego Świata Dysku. Oprócz tego gra w masę innych produkcji, wspominał m.in. Half-Life'a i oczywiście wszystkie trzy przygodówki z cyklu Discworld.

Nie mogłem przeprowadzić z Mistrzem dłuższej rozmowy, gdyż pędził on odpowiadać na pytania fanów i rozdawać autografy. Dodatkowe zdjęcia i jego autograf znajdziecie w dziale książkowym Action Maga (na CD).

Vivendi Universal Games szczuplejsze

Próby powrotu do czasów dawnej chwały przez podpadłe nieco w ostatnich latach Vivendi Universal Games zakładają nie tylko podniesienie jakości produktów firmy (przynajmniej dwa z wydanych ostatnio - Ground Control II i The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay na Xbox są po prostu znakomite!), ale także, niestety, cięcie wydatków. To zaś oznacza zwykle masowe zwolnienia, które w tym przypadku dotyczyć mają aż 350 osób! Wśród zwalnianych z obowiązku pracy na rzecz VUG jest np. cała załoga Papyrusa (seria NASCAR, Racing) i Impressions (seria Caesar), ale także - jak się okazuje Sierry - która pozostać ma jedynie marką. Jedyna dobra wieść w zalewie tych złych to fakt, że zwolnienia ominęły Blizzard, a więc nie będą się one w stanie rzucić cieniem na tworzone przez ten ostatni World of Warcraft.

www.vivendi.com



GEM.INI | E3

Najlepsze z E3 wg Game Critics

Nagrody Krytyków Gier to inicjatywa amerykańskiej prasy branżowej, tak tej papierowej, jak i istniejącej wyłącznie w Internecie. W skład komisji sędziowskiej wchodzi m.in. dziennikarze Time, Entertainment Weekly, CNN/Money, San Jose Mercury News i GameSpota. Najlepsze - ich zdaniem - to:

Najlepsza na E3:

- Sony PS, konsola przenośna (Sony Computer Entertainment)

Najlepsza gra oryginalna:

- Donkey Kong Jungle Beat, gra muzyczna z niezwykłym kontrolerem w postaci... bębenków (Nintendo, NGC)

Najlepsza gra PC:

- Splinter Cell 3, część trzecia szpiegowskich przygód Sama „Splinter Cella” Fishera (Ubisoft Montreal/Ubisoft, PC)

Najlepsza gra konsolowa:

- Halo 2, sequel jednego z najlepszych first-person shooterów wszech czasów (Bungie/Microsoft, Xbox)

Najlepsze urządzenie peryferyjne/najlepszy sprzęt:

- Sony PSP, konsola przenośna (Sony Computer Entertainment)

Najlepsza gra akcji:

- Halo 2, sequel jednego z najlepszych first-person shooterów wszech czasów (Bungie/Microsoft, Xbox)

Najlepsza gra akcji:

- Splinter Cell 3, część trzecia szpiegowskich przygód Sama „Splinter Cella” Fishera (Ubisoft Montreal/Ubisoft, PC)

Najlepsza gra beat'em up:

- Def Jam: Fight for New York, sequel konsolowej beat'em up z raperami zwią-

zanymi z wytwórnią Def Row (EA Canada/EA, PS2, XB, NGC)

Najlepsza gra role-playing:

- Jade Empire, role-playing osadzone w świecie mitycznych Chin (BioWare/Microsoft, Xbox)

Najlepsza gra wyścigowa:

- Burnout 3, kolejna część najlepszych zręcznościowych wyścigów w ruchu ulicznym (Criterion Games/Electronic Arts, PS2, XB)

Najlepsza gra symulacyjna:

- Sims 2, sequel The Sims, najlepiej sprzedającej się gry PC wszech czasów (Maxis/Electronic Arts, PC)

Najlepsza gra sportowa:

- Madden NFL 2005, kolejna odsłona symulacji futbolu amerykańskiego (EA Tiburon/Electronic Arts, PC, PS2, XB, NGC)

Najlepsza gra strategiczna:

- Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth, RTS nowej generacji osadzony w świecie filmowego Władcy Pierścieni (EALA/Electronic Arts, PC)

Najlepsza gra logiczna/test wiedzy/gratifikacja:

- Donkey Kong Jungle Beat; gra muzyczna z niezwykłym kontrolerem w postaci... bębenków (Nintendo, NGC)

Najlepsza gra multiplayer:

- Halo 2, sequel jednego z najlepszych first-person shooterów wszech czasów (Bungie/Microsoft, Xbox)

Nagroda specjalna za oprawę graficzną:

- Splinter Cell 3, część trzecia szpiegowskich przygód Sama „Splinter Cella” Fishera (Ubisoft Montreal/Ubisoft, PC)

FABULARNA GRA STRATEGICZNA W ŚWIECIE FANTASY

SPELLFORCE

ZAKON ŚWITU

Stwórz swojego bohatera lub skorzystaj z postaci, które przygotowali dla Ciebie twórcy gry. Jednocześnie możesz mieć pięcioro głównych bohaterów, każde o dowolnie wybranych cechach. Jeśli Twoje marzenie to wojownik rzucający zaklęcia - możesz go przywołać do życia!

Zdobytą doświadczenie, wykonując zadania zlecone przez ponad stu Bohaterów Niezależnych. Awansuj, dzięki czemu otrzymasz więcej zdolności, czarów i mocy.

Dbaj o swoich bohaterów, kupuj dla nich broń, mikstury i inne przydatne przedmioty.

Skorzystaj z dowolnych ustawień kamery. Możesz m.in. wybrać opcję bardzo przybliżonego widoku lub widok izometryczny!

Wygrasz, jeśli stworzysz armię i rozbudujesz swoją osadę!

Każda z sześciu ras dostępnych w grze posiada jednostki o unikalnych zdolnościach i specyficzne budynki.

Kliknij i walcz - unikalny system wydawania poleceń, dzięki któremu dowolny rozkaz wydasz w kilka sekund, bez pomyłek ani opóźnień. Teraz możesz zebrać tyle zaklęć i specjalnych umiejętności, ile zechcesz. Walka i tak będzie przyjemnością!

Najpiękniejszy świat, jaki przyjdzie Ci uratować!



Już w sprzedaży!



NIECODZIENNIE DOBRA GRA
NIESPOTYKANIE NISKA CENA!

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
19⁹⁹
ZŁOTYCH

■ CODENAME: PANZERS
■ DOOM 3
■ FOUR HORSEMEN
OF THE APOCALYPSE

■ HALF-LIFE 2
■ MOTOGP:
ULTIMATE RACING TECHNOLOGY 3
■ SINGLES: THREESOMES

SHORTY

SIERPIEŃ 2004



MotoGP: Ultimate Racing Technology 3

Dobre wieści odnoszące się do serii MotoGP przekazał duet Climax-THQ. Ręczne duo jednogłośnie wygłosiło chęć i gotowość stworzenia kolejnej części tej znakomitej symulacji wyścigów motocykli sportowych. Niestety, jak na tę chwilę o MotoGP: Ultimate Racing Technology 3 nie wiemy nic więcej ponad to, że prezentować ma fotorealistyczną grafikę i tajemniczy nowy tryb gry (w ruchu miejskim?).

Premiera MotoGP: Ultimate Racing Technology 3 już w 2005 r.

www.climaxgroup.com

Doom 3 w sierpniu?

Oficjalnych doniesień w temacie daty premiery Doom 3 wciąż nie ma. Coraz liczniejsze są natomiast informacje bazujące (rzekomo) na źródłach oficjalnych, mówiące wprost, że od wyprawy na Mars dzielą nas już tylko dni. Zgodnie z nimi Doom 3 w wersji PC pojawi się w sklepach już na przełomie lipca i sierpnia tego roku. Czekamy...

www.doom3.com



GEM.INI | FPS ONLINE

WORLD CYBER GAMES 2004

17.06.2003 rozpoczęły się oficjalne rejestracje do tegorocznej edycji międzynarodowego turnieju gier komputerowych WORLD CYBER GAMES 2004. Impreza organizowana już po raz czwarty przez SAMSUNG ELECTRONICS POLSKA zakończy się finałem w Hali EXPO XXI w Warszawie. Zwycięzcy, wyłonieni podczas polskich eliminacji, wyjadą na światowe finały do San Francisco.

Chętni mogą rejestrować się na stronie www.wcg.pl, co umożliwi im wzięcie udziału w eliminacjach. W Polsce rozgrywki on-line odbędą się w okresie od 1 lipca do 30 sierpnia 2004 roku. W tym roku uczestnicy będą mieli do wyboru cztery gry:

- StarCraft - Brood War

- Half-Life Counter-Strike
- Need for Speed
- WarCraft III

Rozgrywki będą podzielone na dwie tury. Z każdej tury zostaną wyłonieni gracze, którzy wezmą udział w polskim finale. W wyniku eliminacji w poszczególnych krajach zostanie wyłonionych około 600 zawodników, którzy spotkają się na finałach w San Francisco. Będą walczyć o tytuł najlepszego gracza i nagrody o łącznej wartości 400.000\$.

Tegoroczna edycja turnieju odbywa się pod hasłem „Beyond the game” i stanowi część światowego Festiwalu Kultury Cybernetycznej.

www.wcg.pl

<http://singles.techland.pl>



Singles: Threesomes

Nie zdążyliśmy jeszcze ochłonąć po „doflirtowaniu sobie życia” w Singles, gdy jej twórcy, niemieckie Deep Silver, ogłosiło plany stworzenia pierwszego dodatku do tych wyzwolonych The Sims. W dodatku tym zatytułowanym Threesomes, co na nasze przekłada się jako „trójkąty”, prócz możliwości tworzenia rzeczonych trójkątków, pojawi się wszystko to, czego domagali się fani pierwszej części: nowe mieszkania, meble, ubrania i naturalnie, nowi Singles. Więcej o Singles: Threesomes - wkrótce.



Four Horsemen of the Apocalypse znów w galopie!

Zgon 3DO wstrząsnął całą branżą, przede wszystkim jednak graczami, którzy byli w stanie wiele wybaczyć wydawcy serii Heroes of Might & Magic. Ta jednak była jedną z nielicznych własności 3DO, o którą nie musieliśmy się bać - pewne było, że nie dane jej będzie umrzeć wraz z twórcą. Mniej szczęścia jednak miały inne tytuły firmy, m.in. Four Horsemen of the Apocalypse - gra akcji w stylu BloodRayne'a. A jednak okazuje się, że i ona ma przyszłość inną niż zapomnienie. To dzięki Four Horsemen Entertainment L.L.C. - firmie współtworzonej przez twórców gry (w tym Simona Bisleya i Stana Winston), która planuje nie tylko wydanie gry, ale dorobienie do niej serii komiksowej na jej motywach. W całym tym szczęściu i pomyślności jednak znaleźć można i złą wiadomość - to wieść, że gra Four Horsemen of the Apocalypse planowana jest jak na razie wyłącznie na kolejne generacje konsol - PlayStation 3 i Xbox Next.



Commodore powraca?

Jak informuje brytyjski tygodnik branżowy MCV, holenderskie Tulip zamierza wskrzesić jedną z najstarszych komputerowych marek - Commodore. Niedysyjszych posiadaczy Commodore 64 i Amig 500/600/1200 jednak zmartwi zapewne fakt, że nie chodzi tu o stworzenie marki konkurencyjnej dla np. Alienware, lecz serwis medialny w stylu iTunes pozwalający kupować muzykę i wypożyczać klasyczne gry z C64 (wkrótce także inne). Nieco lepiej natomiast zapowiada się plan stworzenia taniej (30 euro) konsoli C64 przyłączanej do telewizora, z preprogramowanymi 30 grami z C64. Warto dodać, że Commodore 64 po dziś dzień pozostaje niepokony, jeśli chodzi o sprzedaż jednorodnego, niezmiennego urządzenia komputerowego - łącznie drogę do domów znalazło ponad 30 milionów sztuk „komód”.

www.commodoreworld.com

Złodzieje kodu Half-Life'a 2 aresztowani

Jestem pewien, że wszyscy wciąż dobrze (aż za dobrze) pamiętamy sprawę włamania do sieci wewnętrznej Valve i kradzieży kodu źródłowego Half-Life'a 2, do czego doszło w sierpniu ubiegłego roku. Powracamy do tego, by za szefem Valve Gabem Newellem powiadomić, że sprawcy tych czynów zostali ujęci przez policję. Warto przy tym nadmienić, że do wskazania sprawców przyczynili się... gracze, a ściślej społeczność fanów Half-Life'a, która ponoć już w kilka dni po zdarzeniu zdołała wskazać podejrzanych.

A jeśli już mowa o Half-Life'ie 2... Premiera tego ambitnego first-person shootera odbyć się ma - wg ostatnich nieoficjalnych doniesień - w sierpniu lub wrześniu (30?) tego roku.

Jon Van Caneghem w NCSofcie

Twórca serii Heroes of Might & Magic Jon Van Caneghem mianowany został Executive Producentem w amerykańskiej gałęzi koreańskiego NCSoftu (Linage II: The Dark Age). Dołączył tym samym do innej żywej legendy branży gier komputerowych - Richarda „Lorda Britisha” Garriotta, Jon Van Caneghem zając się ma projektem nowej rewolucyjnej gry online'owej.

Nie wiadomo natomiast, jak migracja Van Caneghema wpłynie na losy projektu Heroes of Might & Magic V, które - ponoć - realizowane jest przez Ubisoft.

www.ncsoft.net

Codename: Panzers w sierpniu

Niemieckie CDV Software potwierdziło sierpniową datę premiery Codename: Panzers - ich trójwymiarowej gry taktycznej czasu rzeczywistego.

www.panzers.de



Najzabawniejsze gry tego lata?



SŁODKA ZEMSTA SĄSIEDZI

Z PIEKŁA RODEM NA WAKACJACH



W sprzedaży
od 7 lipca!

Tylko teraz, możesz kupić
dwie części „Sąsiadów...”
w jednym pudełku
w rewelacyjnej cenie!



© 2003 JoWood Productions Software AG. Wszelkie prawa zastrzeżone.

CHAMPIONSHIP MANAGER 5
COMMAND & CONQUER III
CONQUEST 2
CROSS RACING CHAMPIONSHIP

FATE OF AGES
GATES OF TROY
RUSH ONLINE
WARHAMMER ONLINE

SIERPIEŃ 2004

Championship Manager 5

Eidos, mimo roztania z Sports Interactive, nie rezygnuje z prób stworzenia godnego następcy najpopularniejszego menedżera piłkarskiego świata - Championship Managera. Ten, opatrzony numerem 5, tworzony jest przez zarządzane przez Eidos Beautiful Game Studios, w ręce graczy zaś trafić ma pod koniec roku, czyli w chwili gdy Sports Interactive wyda Football Managera 2005. Konfrontacja tych dwóch tytułów zapowiada się obiecująco.

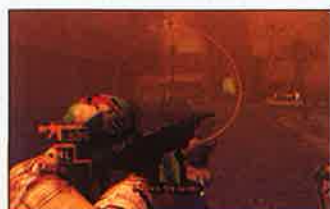
www.championshipmanager.co.uk



Fate of Ages

Fani role-playing w stylu japońskim i posiadający wyłącznie PC nie mają ostatnio zbyt wielu powodów do radości. Już wkrótce jednak brytyjskie Onisoft wydanie naprzeciw ich oczekiwaniom, oferując grę o la Final Fantasy - Fate of Ages (uwaga: nie mylić z przygodówką Aura: Fate of Ages). Jej atuty to m.in. nowatorski system walki łączący najlepsze elementy tur i czasu rzeczywistego, niezmównana wolność rozwoju bohaterów (ponad 40 „klas”), wreszcie niebanalna fabuła rozgrywająca się w świecie.

www.onisoft.com



CD Projekt przedstawicielem THQ

Acclaim to nie jedyny wydawca, z którym CD Projekt nawiązał przyjazne stosunki. Innym jest THQ - wydawca m.in. S.T.A.L.K.E.R.: Shadows of Chernobyl i ciepło przyjętego na Xboxie Full Spectrum Warriora. Obie te gry, a także wszystkie inne THQ wydane zostaną w Polsce przez CD Projekt.

www.cdprojekt.info

SHORTY

Command & Conquer III?

Tych z was, którym oczy zajaśniały na widok powyższego tytułu, czeka małe rozczarowanie - jeszcze nie teraz. Niczym więcej jak nieporozumieniem okazały się doniesienia strony fanowskiej, jakoby zaawansowane były prace nad trzecią częścią jednego z najsłynniejszych RTS-ów wszech czasów - Command & Conquer. Niemniej ujawniono, że dawni westwoodowcy z Electronic Arts Los Angeles co pewien czas bawią się w „what if?” i być może już wkrótce, jeszcze nawet przed premierą ich innej gry - Lord of the Rings: Battle for Middle-earth - dane nam będzie poinformować, że „C&C3 już wkrótce!”.

www.eagames.com

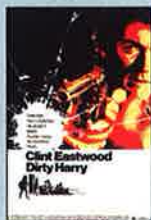
Priest = Rush Online

Dawno, dawno temu na zachodzie... w CD-Action informowaliśmy o „hard-gore'owym” role-playing online osadzonym w (nie)realiach Dzikiego Zachodu - Priest. Powracamy doń na moment, by powiadomić, że jego koreański twórca - JC Entertainment - postanowił zmienić jego nazwę na Rush Online.

<http://rush.joycity.com>

Dirty Harry?

Postać inspektora „Dirty” Harrego Callhane'a - odgrywana z powodzeniem przez Clint Eastwooda w serii filmów z lat 70 i 80 - to fenomen tym większy, że w przeciwieństwie do większości filmowych unikatów nie stał się „przynajmniej” grą na motywach. Aż do teraz, gdyż ponoć właśnie w tej chwili, podczas czytania tych słów, Warner Brothers rozpatruje zgłoszenia teamów developerskich prezentujących wizję interaktywnego „Brudnego Harry'ego”.



Skradzione Gates of Troy

Brytyjskie Slitherine Software - twórcy hardcore'owych strategii (Spartan), mieli sporego pecha z kolejnym tytułem - Gates of Troy. Jak wynika z opublikowanego przez nich komunikatu prasowego - premiera Gates of Troy opóźni się, gdyż... gra została skradziona w drodze do tłoczn! Redakcyjni złośliwi twierdzą wprawdzie, że mówienie o pechu jest w tym przypadku mocno nieuzasadnione, gdyż wieść o napadzie na listonosza powtórzyły wszystkie serwisy branżowe na świecie, a na reklamę w podobnej skali Slitherine nie mogłoby

Cross Racing Championship

Bułgarskie Invictus - twórcy znakomitego, a mocno niedocenionego 1NSANE (przepraszam, nie mogłem się powstrzymać), ogłosiło plany stworzenia Cross Racing Championship - symulacji samochodowej, którą śmiało nazwać można nieformalnym sequelem tamtej wielkiej. Nieformalnym jednak, gdyż od 1NSANE dzielić go będą ze trzy, a może nawet cztery generacje GPU i jakieś 3 GHz zegara procesora.



Cross Racing Championship drogi na dyski twarde komputerów graczy szukać ma w podobny sposób jak ToCA Race Driver 2 - poprzez zróżnicowanie sposobów jazdy. Dostępnych będzie ponad 60 wyścigów w 6 różnych scenariach, takich jak tory, ale także cross-country przez błoto czy śnieg. CRS oferować ma także spory garaż, w tym samochody rajdowe i terenowe, a nawet buggy (niestety, nie potwierdzono obecnych w 1NSANE ciężarówek 6x6). :) Wszystkie one, dzięki wyjątkowo dobremu systemowi fizycznemu, zachowywać się mają jak ich rzeczywiste odpowiedniki, także - a może przede

wszystkim - po uszkodzeniu pojazdu. Twórcy gry obiecują także AI, zdolne nie tylko się uczyć, ale emocjonalnie reagować na poczynania gracza, dzięki czemu nieliniowa kampania single player oferować ma emocje dostępne normalnie wyłącznie w trybie multiplayer. Tryb single player wreszcie uzupełniać ma kilka trybów multiplayer.

Cross Racing Championship na starcie ustawi się jesienią b.r.

www.invictus.hu



Conquest 2

Warthog potwierdził plany stworzenia Conquest 2 - sequeła Conquest: Frontier Wars - znakomitej kosmicznej strategii czasu rzeczywistego łączącej umiejętnie dwuwymiarowość tel z trójwymiarowością obiektów. Niestety, nic prócz planowanej daty premiery - lato 2005 - na temat Conquest 2 nie wiemy.

www.warthog.co.uk

Nowe gry LotR

Cieszyć się i radujcie, fani tolkienowskiego Śródziemia a la Peter „Władca Oskarów” Jackson - gdyż, jak zdradza Electronic Arts, Lord of the Rings: Battle for Middle-earth nie jest ostatnią twórczą przezeń grą na motywach filmowej trylogii. Oznacza to, że koniec kinowych premier kolejnych jej części wcale nie oznacza kresu drogi ich interaktywnych odpowiedników! Niestety, wszelkie szczegóły EA postanowiło zachować jak na razie dla siebie.

<http://lotr.ea.com>

Warhammer Online - R.I.P.

Złe wieści dla tych wszystkich, którzy pierwsze kroki w stołowym role-playing stawiali w Reiklandzie, pod dwoma księżycami świata Warhammer Fantasy Role-Playing Game. Złe dlatego, że ostatni relikw tego świata, porzuconego przed laty przez jego twórców - Games Workshop, czyli role-playing online Warhammer Online, również odszedł w niebyt. Przyczyny zaniechania prac nad tym tytułem są trywialne - kosztą związane z projektem znacznie przekroczyły jego potencjalną wartość na rynku w tej chwili wypełnionym jemu podobnymi. Niech Morr ma cię w opiece, Warhammerze Online.

www.warhammeronline.com



Poznaj nowe oblicze świata Khorinis!

GOthic II

NOC KRUKA

W sprzedaży
od 5 sierpnia



Gothic II: Noc Kruka to:

- * Pierwszy oficjalny dodatek do hitu 2002 roku, gry Gothic II
- * Zoptymalizowany kod, ulepszona grafika i poprawiona mechanika gry
- * Nowa fabuła, dodatkowe profesje i gildie
- * Rozszerzenia do istniejących miejsc i dodatkowe lokacje do odwiedzenia
- * Poszerzony ekwipunek: 15 nowych broni i 30 artefaktów
- * 10 nowych bestii, ulepszona sztuczna inteligencja potworów znanych z wersji podstawowej
- * 100 nowych bohaterów niezależnych
- * Profesjonalna polska wersja językowa przygotowana przez CD Projekt!



COMMANDOS STRIKE FORCE
FOOTBALL MANAGER 2005
JAGGED ALLIANCE 3D
JUICED
QUAKE IV

SPOILS OF WAR
STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO
STOLEN
THE BARD'S TALE

SIERPIEŃ 2004



Star Wars: Republic Commando zimą

Złe wieści dla wszystkich tych, którzy urodzili się pod dwoma słońcami Tatooine lub w cieniu Pałacu Cesarskiego na Coruscant. Oto LucasArts - władca absolutny, jeśli idzie o interaktywne Star Wars - potwierdził pogłoski, jakoby jego Republic Commando do akcji miało wkroczyć dopiero zimą, a więc już w 2005 r. W ramach wynagrodzenia za straty moralne - screenshot wprost z gry.

www.lucasarts.com/games/swrepubliccommando/

Jagged Alliance 3D - pierwsze obrazki!

Potwierdzają się nasze wcześniejsze doniesienia dotyczące dalszych losów serii Jagged Alliance - do czasów Silent Storm największej turowej gry taktycznej wszech czasów.



Oto Strategy First zaprezentowało pierwsze screenshoty z Jagged Alliance'a 3D. Niestety, nie wiemy o niej nic ponad to, że Jagged Alliance 3D tworzone jest przez rosyjskie MIST Land na bazie engine'u innej gry tego twórcy - Alfa: Antiterror i że najpewniej rozgrywać się będzie w czasie rzeczywistym. Ach, wiemy jeszcze jedno - obrazki prezentują się bardzo, bardzo obiecująco.

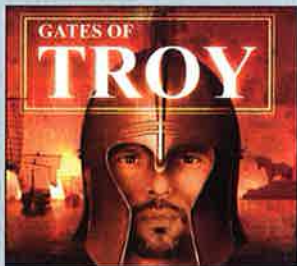
www.mistland.ru

Take-Two traci

Tracić miliony dolarów (14,6 w drugim kwartale roku podatkowego), kiedy się ma tuzy, takie jak seria Grand Theft Auto, potrafi dyba tylko Take-Two. Na szczęście Take-Two może być pewne, że koniec roku będzie dlań bardziej udany już w październiku pojawi się seria Grand Theft Auto: San Andreas (PS2, wersja PC w nieokreślonej przyszłości), niedługo potem - na Święta - dwa konsolowe superhity - Midnight Club 3: DUB Edition i The Warriors. Niezłe wygląda także lista gier PC, zawierająca m.in. Conflict: Vietnam, Close Combat: First to Flight, Robotech: Invasion i Kohan II: Kings of War.

www.take2games.com

SHORTY



sobie w żadnym razie pozwolić, niemniej... korzystając z okazji informujemy, że Gates of Troy uzupełni Spartana o kilkanaście nowych jednostek, 17 nowych bohaterów, a także poprawi AI i interfejs.

www.allthings.co.uk

Stolen

Popularność serii Tom Clancy's Splinter Cell oraz ostatniej części trylogii Thief sprawia, że również inni twórcy próbują się wkręcić w łaski ich zwolenników i skraść dla siebie fragment rynku, oferując podobne tytuły tym powyższym. Jednym z nich jest Hip Interactive i dzieło brytyjskiego Blue 52 - Stolen. Z nielicznych jak dotąd informacji wynika, że Stolen bliższy jest Splinter Cellowi niż Thiefowi. Jego bohaterem zaś... bohaterką jest znakomicie wyszkolona i wyposażona kobieta-spiegier/złodziej. Twórcy gry obiecują przy tym, że jeśli o jakość chodzi - Stolen bliższy jest Pariahowi niż założony - Daikatani, a jego bohaterka popularnością przebiega nawet Larwę Croft. Stolen wkładnie się w napędy naszych pecetów i konsol w marcu 2005 r.

www.hipinteractive.com

Spoils of War

Amerkańskie Developer East Coast Games ujawniło pierwsze szczegóły dotyczące ich pierwszego projektu - Spoils of War. Najbardziej interesującym aspektem jest w nim połączenie elementów strategii czasu rzeczywistego i first-person shooterów! Oznacza to, że możliwa ma być gra zarówno z poziomu strategicznego, jak również samodzielne zstąpienie na pole walki. Próby takie nie są wprawdzie niczym nowym, niemniej wciąż pozostają zagranie świeżym. Podobnie jak odwró-

Acclaim i CD Projekt

Jak informuje CD Projekt, to właśnie on będzie lokalnym wydawcą tegorocznych hitów Acclaimu - Juiced i The Bard's Tale. Przypominamy, że Juiced (zapowiedź w tym numerze) to odpo-



wiedź Acclaimu na Need for Speed Underground (EA), podczas gdy The Bard's Tale to role-playing z przymrużeniem oka - nieformalny remake hitu sprzed lat. Dzieło, co ciekawe, tego samego człowieka - Briana Fargo. Obydwie w Polsce wydane zostaną w polskiej wersji językowej (mam nadzieję, że kinowej, gdyż szkoda by było talentu Cary'ego Elwesa - Robina Hooda z filmowego Robina Hooda: Facetów w Rajtuzach) odpowiednio - jesienią i pod koniec tego lub na początku przyszłego roku.

www.cdprojekt.info

Quake IV nie na QuakeCon 04

Todd Hollenshead - jeden z szefów id Software, potwierdził pogłoski, jakoby Quake IV (Raven Software) nie był jeszcze gotowy, by być - jak wcześniej obiecywano - prezentowanym na sierpniowym QuakeConie.

www.idsoftware.com

GEM.INI | CRPG

Commandos Strike Force

O "Commandosach-odszczepieńczych" wiedzieliśmy jeszcze przed E3. Dopiero teraz jednak - długo po tym, jak opadł kurz wiałach Los Angeles Conventions Center - Eidos zdecydował się zdradzić, na czym polegać ma innowacyjność nowych Commandosów. Ma zaś polegać, jak się okazuje, na tym, że Commandos Strike Force będzie nie jak wszystkie gry serii grą taktyczną czasu rzeczywistego, lecz... taktycznym first-person shooterem!

Akcja Commandos Strike Force rozgrywać się ma w trakcie drugiej wojny światowej i podzielona zostanie na trzy kampanie: w Norwegii, Związku Radzieckim, Francji. Twórcy gry - hiszpańskie Pyro Studios - pozostają wierni idei zróżnicowania komanda, dzięki czemu gracze wcielają się będą mogli w trzy zróżnicowane postaci - Zielonego Bereta (z jego nieodłącznym no-

żem), snajpera, szpiega. Każdy z wymienionych dysponować ma wyjątkowymi zdolnościami i oferować odrębny styl gry, przy czym możliwe ma być „przeskakiwanie” między nimi w trakcie misji. Pyro podkreśla także znaczenie nielinowości misji i interaktywności otoczenia, dzięki czemu możliwe ma być planowanie i realizacja własnych misji specjalnych w obrębie każdej z nich. Więcej o Commandos Strike Force - wkrótce.

www.eidos.com



Football Manager 2005

Fani Championship Managera - jednej z najlepiej sprzedających się gier PC wszech czasów, z pewnością już wiedzą, że jej twórcy Sports Interactive po sezonie 03/04 rozstali się z wieloletnimi współpracownikami z Eidosa. Być może jednak nawet oni nie wiedzą, że chłopaki nie siedzą i nie wspominają co najwyżej dni chwali, lecz w pocie czoła, wykorzystując lata doświadczeń, tworzą menedżera zdolnego zagrozić nawet gwiazdzie CMI! Jest nim Football Manager - menedżer nowej generacji umożliwiający m.in. pełne dopasowanie interfejsu do potrzeb i upodobań gracza, nieograniczony dostęp do informacji (np. możliwość śledzenia wybranych piłkarzy poprzez zamawianie klipów z ich występów!) i naturalnie pogłębione charakterystyki piłkarzy i trenerów, w tym także ich cechy psychiczne. Do tego dorzucić należy możliwość gry online do 256 osób naraz - i jasne staje się, czemu żaden dotychczasowy fan Championship Managera nie będzie mógł przejść obojętnie obok jego młodszego konkurenta.

Football Manager 2005 zostanie wydane w polskiej wersji językowej przez CD Projekt już we wrześniu.

www.sigames.com



Proactive



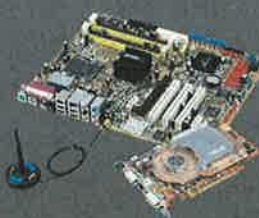
Technologia AI Proactive

Satysfakcja bez wysiłku
Natychmiastowa gotowość do pracy

Płyta z technologią ASUS AI Proactive

P5AD2 series

Intel LGA 775 CPU
Intel 925X + ICH6R
DDR2 533



P5GD2 series

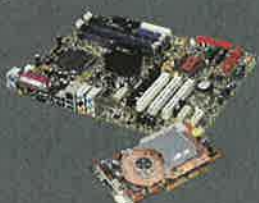
Intel LGA 775 CPU
Intel 915P + ICH6R
DDR2 533



Niedługo dostępny również pakiet: Płyta ASUS z technologią AI Proactive + karta graficzna PCI-Express
P5GD2 Deluxe + Extreme AX800XT Platinum / 2DHTV

P5GDC-V series

Intel LGA 775 CPU
Intel 915G + ICH6R
DDR2 533 / DDR 400



P5GD1 series

Intel LGA 775 CPU
Intel 915P + ICH6R
DDR 400



Niedługo dostępny również pakiet: Płyta ASUS z technologią AI Proactive + karta graficzna PCI-Express
P5GD1+Extreme AX600XT / TD



AB S.A.
ul. Koscielnicka 32
51-416 Wrocław
Tel: 071 3240517
Fax: 071 3240583
www.ab.pl



ABC Data/Actebis

ABC Data/Actebis PL
ul. Annopol 3
03-236 Warszawa
Tel: 022 6760900
Fax: 022 6141616
www.abcddata.com.pl



INCOM SA
55-075 Bielany Wrocławskie
ul. Kolejowa 3
Tel: 071 3588000
Fax: 071 3588088
www.incom.pl

ASUS
HEART OF TECHNOLOGY

DRIV3R
FINAL FANTASY XI
SHELLSHOCK: NAM '67
SOLDIERS: LUDZIE HONORU

STREET RACING SYNDICATE
THE WITCHER
TOP SPIN

SIERPIEN 2004

The Witcher

Zwykle nie informujemy o nowych oficjalnych stronach gier, tym razem jednak nie mogliśmy nie zrobić wyjątku. To zaś dlatego, że tym razem chodzi o stronę Wiedźmina - gry role-playing osadzonej w świecie stworzonym przez Andrzeja Sapkowskiego, projektu rodzimego CD Projekt RED Studio, który na E3 prezentowany był na stoisku wielkiego BioWare'u. Na stronie www.thewitcher.com znaleźć można, prócz zwyczajowych screenshotów i artów, także mniej czy bardziej szczegółowe informacje na temat samej gry, jej świata, historii, postaci i potworów.



Mając nadzieję, że twórcy gry pamiętają o fanach i że strona nie zostanie przez nich zapomniana, zapraszamy na www.thewitcher.com.

www.thewitcher.com

Driv3r we wrześniu

Pierwsze recenzje wersji PS2 i Xbox Driv3ra - gry, która podłogła ok. 70



milionów dolarów - są zaledwie latnie (5-6/10). Trzeciej części przygodzkiego gliniarza - dzieła Reflections i Atari, zarzuca się m.in. słabe elementy „piesze” i błędy techniczne, a ściślej późne pojawianie się obiektów sprawiające, że także jazda bywa frustrująca. Głównym zarzutem jednak jest to, że Driv3r nie wykorzystuje potencjału, jaki miał ten tytuł - to po prostu ładniejszy Driver 2. My jednak, szczęśliwi posiadacze pecetów, potwierdzimy lub zaprzeczmy tym zarzutom we wrześniu lub październiku, gdyż dopiero wtedy Atari, a ściślej lokalny dystrybutor - CD Projekt - wyda Driv3ra PC. Warto dodać, że do Driv3ra dołączona zostanie pełna wersja pierwszej części serii.

www.atari.com/driv3r/

Mgr z gier

University of Central Florida i Electronic Arts (ściślej: EA Sports) wspólnie ogłosiły plany stworzenia kierunku kształcenia pod kątem tworzenia gier komputerowych. O tym, że to nie żart, świadczy fakt, że UCF Interactive Entertainment Academy otrzymała od stanu Floryda subwencję w wysokości 4,2 miliona dolarów na ten cel, a zajęcia rozpocząć się mają już jesienią.

www.ucf.edu

Final Fantasy XI na święta

Jak informuje brytyjski tygodnik MCV, Final Fantasy XI - gra role-playing online stworzona przez Square Enix - w Europie pojawi się dopiero na Święta w wersji PC i najwcześniej wiosną 2005 r. w wersji PS2.

www.playonline.com/ff11us/



GEM.INI | ŚCIGAŁKA

Street Racing Syndicate PC?

Popularność Need for Speed: Underground sprawiła, że kolejne gry o samochodach z neonami, chromami i spoilerami, oklejone jednak logo innych wydawców, są już w drodze. Spośród nich na pecetach pojawić się ma m.in. Juiced (Acclaim), ale także, jak się zdaje, Street Racing Syndicate - gra Namco, która dotąd zapowiadana była jako twór wyłącznie konsolowy. Mimo to na stronie oficjalnej gry - obok logo PlayStation 2, Xbox, Nintendo GameCube - widnieje skromny znaczek PC CD-ROM Software, co sugeruje,

cenie standardowych ról, w których to obcy są agresorem, a ludzie - ofiarą. Tu, zupełnie jak we Freespace'ie - to stęchnięci ludzkie łakną krwi Ematrantów - rasy magicznej, broniącej kosmicznego domu. Więcej o tym ambitnym przedsięwzięciu - wkrótce.

www.eogames.com

Nowe Dino Diniego

W chwili gdy piszę te słowa, wciąż trwa piłkarskie święto w Portugalii. Niewielkim zaskoczeniem było zatem ujawnienie planów Dino Diniego - twórcy Super Kick Off i Kick Off 2, który, wspólnie z własnym DC-Studios, przygotowywał kolejne wirtualne inkarnacje futbolu. Przy czym wcielenia te odbiegały od gier serii FIFA Football czy Pro Evolution Soccer - które, jego zdaniem, zbyt duży nacisk kładą na samą grę, a zbyt mało na gracza. Obiecana przezeń rewolucja mająca odwrócić ten stosunek wciąż pozostaje tajemnicą. Powróćmy do sprawy, gdy ujawnione zostaną jakieś bliższe szczegóły.

www.dc-studios.com

Top Spin PC

Duet developerski Power and Magic Development-Atari ujawnił plany stworzenia



wersji PC popularnego xboxowego wirtualnego tenisa - Top Spin. Zgodnie z wyślosowaną przez Atari informacją prasową Top Spin PC będzie identyczny z konsolowym odpowiednikiem, dzięki czemu możliwe będzie m.in. stworzenie i wytrenowanie własnego alter ego, jak również granie 16 profesjonalistów, z Anną Kournikową i Lleytonem Hewittem na czele.

www.xbox.com



Soldiers: Ludzie Honoru x2

Mate uzupełnienie do recenzji Soldiers: Heroes of World War II. Po pierwsze, Codemasters, wraz z pierwszym pakietem uaktualnień gry, planuje wydać nowy tryb multiplayer oraz narzędzie służące do wyszukiwania potencjalnych partnerów oraz konkurentów w czasie grania w Sieci. Ponadto Soldiers uzupełniona zostanie o nowy system zabezpieczeń przed nielegalnym powielaniem egzemplarzy gry oraz oszustwom już w samej grze. Dzięki temu uczciwi gracze nie będą musieli obawiać się (zanadto) cheatów i hacków. Po drugie, jak informuje CD Projekt - gra wydana zostanie w Polsce w pełnej (!) polskiej wersji językowej i z odpowiednio dobranym tytułem: Soldiers: Ludzie Honoru (ciekawe, co na to właściciele praw do Men of Valor i Medal of Honor).

www.codemasters.co.uk/soldiers



ShellShock: Nam '67 we wrześniu

Jak informuje Eidos, zapowiadany przez nas do znużenia ShellShock: Nam '67 pojawi się nie w lipcu, lecz... wrześniu tego roku. Jedynym powodem opóźnienia premiery tego gotowego już wietnamskiego third-person shootera jest... lato - zwyczajowy martwy sezon w grach komputerowych. Od siebie dodać mogę jedynie, że jeszcze nigdy z taką niecierpliwością nie wyczekiwałem końca wakacji...

www.eidos.com





Reebok Classic RV Speed

©2004 Reebok International Ltd. All Rights Reserved. REEBOK is a registered trademark of Reebok International Ltd.



zaprojektowany
dla polskich olimpijczyków

DANIEL "KULL" SODKIEWICZ | BĘDZIE (NA PC) ALBO NIE BĘDZIE - OTO JEST PYTANIE



Grand Theft Auto San Andreas



Ponad trzydzieści milionów kopii gry Grand Theft Auto zostało sprzedanych do dnia dzisiejszego: w tym 11,5 miliona GTA: Vice City i ponad 10,5 miliona kopii GTA3. Mafia i uliczne gangi to coś, co kręci dzisiejszą młodzież, zwłaszcza tę grzeczną, wpatrzoną w kineskopy i plazmy.

zamięskimi. Co więcej, sami autorzy gry, chcąc dobrze oddać atmosferę wirtualnych miast, spędzili wiele dni na zwiedzaniu ich kalifornijskich odpowiedników. Niemniej czasu na zwiedzanie świata GTA:SA będą musieli poświęcić gracze, gdyż każda z metropolii będzie wielkością Vice City, zaś cały wirtualny świat, w jakim przyjdzie żyć Johnsonowi, to nawet sześć razy większy obszar niż ten, z którym mogliśmy się zetknąć w poprzedniej odsłonie serii.

Engine San Andreas to stary dobry silnik graficzny poprzedniej części gry, oczywiście podrasowany do granic możliwości. Po obej-

Gangsta story

Your name is... Carl Johnson. W połowie lat osiemdziesiątych opuściłeś rodzinne miasto Los Santos w poszukiwaniu lepszego jutra. Czy je znalazłeś? A skąd, do cholery, mam to wiedzieć!? Po pięciu latach i tak wracasz na stare śmieci. I co zastajesz? Prześniętą narkotykami i śmierdzącą korupcją norę, rządzoną prawami ulicy! Kumple w rynsz-

Modyfikacjom uległ również bohater serii - przeszedł m.in. kurs pływania i strzelania dwoma pistoletami naraz.

toku, rodzina skłócona, większy busllshit zastajesz, niż go pamiętasz. To nie wszystko... fuck! Twoja staruszka nie żyje... i jakiś motherfucker jej w tym pomógł! Napij się, to pomoże.... Dobra, wierzmy gnojka! Ale to nie koniec złych wieści, dopiero co tu zawitałeś, a już jakieś skorumpowane gliny wrobiły twój biały tyłek w śmierdzącą z daleka aferę z morderstwem. Masz plan?... Świetnie, zbieram ekipę i jedziemy... Trzeba obmyć ulicę krwią jej dzieci.

Welcome to Johnson world

Tym razem akcja GTA przenosi nas na zachodnie wybrzeże USA, do stanu San Andreas. Świat gry będzie obejmował trzy miasta wzorowane na prawdziwych metropoliach: Fierro (San Francisco), Las Venturra (Las Vegas) i Los Santos (Los Angeles), wraz z łączącymi je terenami po-

rzenu pierwszych obrazków z gry (patrz: ramka) dają programistom z Rockstar North ogromny kredyt zaufania, co do ich zapewnień wobec nad wyraz realistycznych mgieł, refleksów świetlnych i cieniowania. Nie powinniśmy także się obawiać wyolbrzymionych wymagań sprzętowych - twórcy GTA dopracowali własne dzieło (niejeden z was wytrzeszczył pewnie oczy, odkrywając, że ładniejsze Vice City chodziło bardziej płynnie od GTA3) i mimo fenomenalnej grafiki gra pociągnie na sprzęcie, choćby takim, jaki był w stanie okiełznać Vice City.

Warkocz, warkocz! Wrrrr...

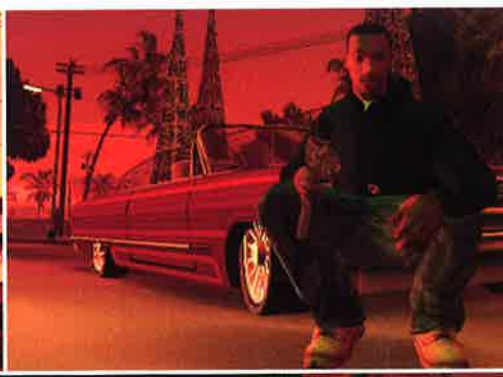
Fenomenalne połączenie wielu gatunków gier tworzy z GTA grę tak dobrze symulującą znaną nam rzeczywistość. Jednak w ogólnym rozrachunku w świecie Grand Theft Auto gracze

Seria GTA

, a szczególnie jej części pochodzące z trójwymiarowej erylodzię samochodów, wiedzie niezaprzeczalny prym na rynku wirtualnej rozgrywki nie tylko dzięki fenomenalnym genom pierwotnym, ale dzięki widocznej ewolucji kolejnych jej odsłon. Teoretycznie idealne GTA 3 mimo wszystko przeobraziło się w gloryfikowane i jeszcze lepsze Vice City, zaś zapowiadane na październik 2004 GTA: San Andreas, jak się wydaje, przebijie wszystko i wszystkich, łącznie z samym sobą. ©

Pierwsze obrazy

Na tegorocznym E3 rozdawano ulotki o San Andreas z trzema obrazkami, które w Sześciu zrobiły furorę, a ich dokładną analizę zna już na pamięć chyba każdy prawdziwy fan GTA. :J W międzyczasie pojawiło się czwarte.



większość czasu spędza za kółkiem (w końcu tytuł do czegoś zobowiązuje). Zapowiedzi o poprawionym modelu jazdy przeróżnymi środkami transportu jednak nie robią takiego wrażenia (już w poprzednich częściach był majstersztykiem połączenia realizmu z grywalnością) jak nowe modele pojazdów, jakimi nasz bohater będzie mógł się wozić. W akcji widzieliśmy już helikoptery, motorówki, a nawet samoloty, czołgi i lowridery - co może nas jeszcze zaskoczyć? Okazuje się, że marzeniem naszego bohatera jest dostać... rower (na komunię pewnie zegarek dostał) i będzie to bardzo przydatna rzecz w świecie San Andreas.

Boyfriend from San Andreas

Modyfikacjom uległ również bohater serii - przeszedł m.in. kurs pływania i strzelania dwoma pistoletami naraz. Aby dostosować się do panujących w mieście warunków, Carl Johnson praktykuje marketing i zarządzanie ulicznym gangiem. W brutalnym świecie GTA porachunki mafijne i uliczne strzelaniny będą na porządku dziennym, a w takich warunkach trudno byłoby przeżyć bez przyjaznych duszyczek. W skład jego brygady będzie wchodzić spora grupa ziomków, którzy, jak zapewniają twórcy gry, będą reprezentować bardzo przyzwoity poziom inteligencji..

„Wchodzicie w czwórkę do auta. Ty prowadzisz, po przejechaniu kilku przecznicy zauważasz grupkę osóbście nie lubiących typów, poczym z piśkiem opon zatrzymujesz auto kilkanaście metrów przed nimi. Czarnoskóra laska, którą wiozłeś na pozostałych siedzeniach twojej bryki wychyla się zza okien. Ustawioną na full muzykę przerywają serie z karabinów maszynowych. Punkt dla nas... zrywamy się!”

Filmowa akcja prosto z nowojorskiego Bronxu - i pomyśleć, że to tylko początek zapowiadanych atrakcji. Warto jeszcze wspomnieć, że inteligencją charakteryzują się także zwykli mieszkańcy San Andreas. Teraz morderstwa w biały dzień na ruchliwej uliczce z pewnością nie umkną niczyjej uwadze. Kolejną nowością jest możliwość organizowania włamań i kradzieży, a że świat gry to nie tylko slumsy, ale także bogate wille milionerów, będziemy mieli wiele okazji na sprawdzenie lekkości naszych rąk. Nie będzie to jednak tak banalne, jak choćby kradzież auta czy potraktowanie z baseballa pierwszego lepszego przechodnia. Aby tego typu przestępstwa zakończyły się sukcesem, nasze działania muszą być dobrze zaplanowane i rozważnie wykonane (coś na kształt gry The Sting). Inną odrobinę mniej odkrywczą nowością jest natomiast możliwość czerpania zysków z przemysłu hazardowego, a także okazja do czynnego przepuszczania gotówki w kasynach Las Vegas (w grze - Las Venturra).

Głodni novum?

Jak wieść niesie, największą innowacją w nadchodzącym hicie będzie wprowadzenie współczynnika opisującego łaknienie. Będzie to o tyle ciekawy aspekt gry, że nasz styl życia i odżywiania się, identycznie jak w życiu, będzie mieć wpływ na samopoczucie, kondycję i wygląd. Chcesz przypominać bosą rodzinę Soprano? Odżywiaj się w cukierniach i jedz tłuste posiłki, nie trać też czasu na spacer - wszystko to zaowocuje sadytlem, jakie odłoży się na ciele Carla Johnsona. Ale czy da się schudnąć? Oczywiście! Można przecież uprawiać jogging (czy jazdę na rowerze), w mieście pełno jest też siłowni, w których możemy spalić zbędne wirtualne kalorie naszego wirtualnego odpowiednika. Wpierw obżarstwo z myślą o zdobyciu masy, później tygodnie spędzone nad sztangą (czyżby symulacja parkierni z CDA 04/04? - to nie żart primaaprilisowy?). :)

Ciekawe tylko, jak autorzy gry chcą uatrakcyjnić, powiedzmy to sobie szczerze, nudne i czasochłonne wyciskanie potu na sztangielni, aby miało to jakąś grywalność. A co, jeśli ktoś ma alergię na spoconych kafarów?

Muza, stary, to podstawa!

Nic nie wskazuje na to, aby oprawa muzyczna GTA: San Andreas odbiegała od fenomenalnych brzmień poprzednich części serii. Dostępne podczas jazdy samochodem radiostacje będą nadawać przeboje lat 90 - nie zabraknie hitów i wielkich nazwisk. Jak głosi plotka, Rockstar negocjował w tej sprawie nawet z Marshalllem Bruce'em Mathersem (Eminemem). Z pewnością zostanie także możliwość skomponowania programu własnej stacji radiowej poprzez mp3, co świetnie się już sprawdziło w poprzednich częściach gry. Czy warto jednak przy niewątpliwie plejadzie gwiazd muzycznych narażać na zatracenie (czarnego!) klimatu gry przez wprowadzanie własnych hardcore'owych kawałków?

Happy black end

Poza tym nie zabraknie oczywiście specyficznego humoru czy sentymentalnych akcentów z poprzednich części gry (spotkamy tu znajome twarze). Co się natomiast tyczy wydania gry, pierwszeństwo w tej kwestii będą mieli posiadacze PS2 (19 października - USA, 22 października - mieszkańcy Europy), nie ma jednak tego złego... Wersja PC z pewnością nie będzie zawierać błędów wykrytych podczas użytkowania gry przez konsolowców. Będzie dobrze! :) A kiedy? Plotki mówią o początkach 2005 roku. [CDA]



Mapa San Andreas

Nie ma jeszcze dostępnej oficjalnej mapy San Andreas, jaka ukaże się w finalnej wersji gry. Daje to duże możliwości fanom serii GTA tworzenia domniemyanych i czysto wyimaginowanych jej projektów.



SIR TORPEDA | TWIERDZE, ŻE ROBALE ZDOBEDĄ TWIERDZĘ!

WORMS

FORTS

UNDER SIEGE

Seria gier, w której głównymi bohaterami są tytułowe robaczki, ma już dziesięć lat. Każda kolejna część była wzbogacana o jeszcze bardziej absurdalne i niszczycielskie uzbrojenie oraz zawierała kolejną porcję tak specyficznego dla Wormsów humoru. W końcu gracze, chcąc czy nie, uraczeni zostali tytułem w pełnym trójwymiarze. Jeśli ktokolwiek myślał (albo tak jak w moim przypadku „miał nadzieję”), że to już wszystko, na co stać panów z Team17, grubo się mylił - 11 maja oficjalnie ogłoszono, że prace nad nową częścią gry już trwają, a ona sama ukazać się ma pod koniec 2004 roku.

Worms Forts: Under Siege umożliwia graczom obronę i zdobywanie twierdz. Robaczanej drużynie, maksymalnie składającej się z czterech postaci, zmierzyć się przyjdzie nie tylko ze średniowiecznymi zamkami, ale także z fortyfikacjami z czasów starożytnego Egiptu czy też świetności imperium rzymskiego.

W trybie dla jednego gracza dostępnych będzie dwadzieścia misji. Nie zawsze jednak polegają one na eksterminacji wrogich jednostek, chociaż jestem przekonany, że i takich tu nie zabraknie. Czasem trzeba będzie po prostu dotrzeć

do określonego punktu na mapie, zniszczyć jakiś artefakt lub uratować kogoś. W grze uświadczymy także trybu gry wieloosobowej, w którym to będziemy się mogli przekonać, jak dobrze opanowaliśmy całą rozgrywkę.

Uzbrojenie (i inne smaczki)

Gracze oczywiście wiedzą, że małe znaczenie ma to, GDZIE się bijemy - ważniejsze jest, CZYM się bijemy - a przynajmniej taką sytuację obserwujemy w Wormsach. A co zostanie nam udostępnione tutaj? Robaczane łapki dzierżyć będą nie tylko łuki, kusze czy wyrzutnie rakiet, ale dorwają się także do wielkich haubic, katapult czy broni laserowej. W grze obecne będą także duże, żółte kurczaczki (widziałem jednego na obrazku, nie pytajcie, proszę, co takim kurczaczkiem będzie można zrobić, bo nie wiem) :-), łosie oraz inna zwierzyna. Oczywiście nie zabraknie tak „standardowych” ataków jak zrzucenie bomby atomowej czy zwykłego, konwencjonalnego nalotu lotniczego.

Najprawdopodobniej też części broni (te najbardziej potężne, widowiskowe i powykręcane) będzie można używać tylko i wyłącznie na specjalnie przygotowanych do tego stanowiskach znajdujących się na fortyfikacjach. Owszem, jednoosobowy heros wciąż może się wdrzeć do wrogiej twierdzy i anihilować wrogie robaki bezpośrednio, ale w tej części gry dużo większe znaczenie będzie raczej mieć walka pozycyjna.

W chwili pisania tego artykułu nie było jeszcze żadnych bliższych informacji o tym, w jaki sposób rozwiązano kwestię zniszczenia terenu i budowli. Do tej pory nawet gdybyśmy sprawili, że drzewo straci jakikolwiek kontakt z podłożem, roślina ciągle radośnie unosiłaby się w powietrzu. Tym razem jednak terenu nie będzie można zbyt łatwo deformować, za to większy nacisk położony zostanie na odwzorowanie zniszczeń budynku. Kwestię tę warto było poruszyć dlatego, że kolejny akapit będzie o pewnej nowości, która zostanie wprowadzona do tej części gry...

Worms Forts: Under Siege ma szansę wprowadzić powiew świeżości do tej serii.



Budynki, budyneczki... TWIERDZE

Tą nowością w grze będzie możliwość konstruowania budowli. Gracz stanie przed wyborem tworzenia twierdzy nie do zdobycia lub poświęcenia jej obronności na rzecz szybszego zdobycia potrzebnych do rozbudowy surowców. Nie, nie pomyliłem się – napisałem „surowców”! Najprawdopodobniej to właśnie od ich ilości zależeć będą możliwości rozbudowy naszych fortyfikacji.

Na razie wiadomo tyle, że na mapie rozmieszczone będą specjalne punkty umożliwiające wznoszenie pojedynczych budowli. Po postawieniu jej zostaje ona połączona z główną twierdzą lub inną, najbliższą budowlą – i tak tworzyć się będzie swego rodzaju łańcuch, w którym zniszczenie jednego kluczowego elementu całkowicie wyłączy z użycia następne. Co prawda, możliwe ma być połączenie jednej struktury z więcej niż jednym jej sąsiadem, ale to oczywiście będzie wymagało czasu, który przeciwnik może spożytkować na zajęcie strategicznych punktów mapy.

Czekamy...

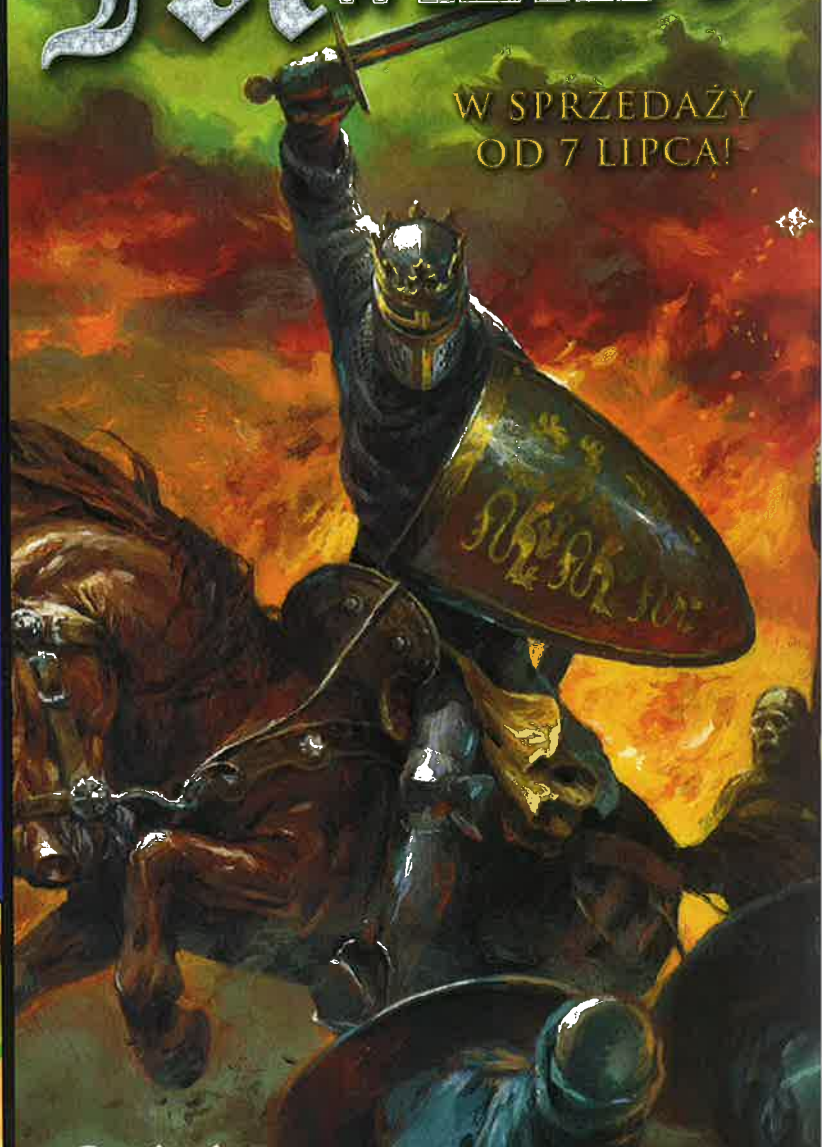
Worms Forts: Under Siege ma szansę wprowadzić powiew świeżości do tej serii – serii, w której tak naprawdę od dziesięciu lat nie zmieniło się prawie nic. Nie ukrywam, że z niecierpliwością wyczekuję na premierę, aby przekonać się, czy tytuł ten będzie gwoździem do trumny serii, czy też może pozwoli tym wojowniczym robaczkom odrodzić się... **ICDA!**



NAJNOWSZA GRA Z SERII
EUROPA UNIVERSALIS

MROCZNE WIEKI

W SPRZEDAŻY
OD 7 LIPCA!



W średniowiecznej Europie wrze...

Minęła już era wikingów, najazdów, kraje podzielono na małe lenna, Cesarz zмага się z Papieżem. Przewodzisz wspaniałej dynastii, a Twoim celem jest nagromadzenie prestiżu i pobożności, aby cały świat szeptał Twe imię z zachwytem. Powiększaj swoją władzę, gromadź bogactwa, funduj kościoły, walczyć z bandami i zdrazieckimi wasalami. Czy zdołasz przetrwać w epoce Mrocznych Wieków?



DOBRA CENA
59⁸⁰
DOBRA CENA
WYKUP



WERSJA KINOWA
KWIETNIE MOWIONE PO ANGIELSKU
Z POLSKIMI PODPISAMI

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
JĘZYKOWA I DYSTYBUCJA W POLSCE
CD PROJEKT

Copyright © 2001 Paradox Entertainment AB. Wszystkie prawa zastrzeżone.
Pamiętaj! Logo, postacie, nazwy oraz charakterystyczne
wzory i podobizny są znakami handlowymi
Paradox Entertainment AB, rejstr. w Szwecji.

MODEST 'BASE' MACHNICKI | CZY WYGRA Z PES 3?

Rok 2003 nie był zbyt ciekawy dla pracowników EA Sports, bowiem wydana przez nich FIFA 2004 - wg wielu graczy - poniosła miazdzącą porażkę w konfrontacji z Konami'skim Pro Evolution Soccerem 3. Tym razem światowy rynek komputerowych koparek najwidoczniej będzie należeć wyłącznie do chłopaków z EA.

EA
SPORTS™

FIFA

SOCCER 2005

i ustawienia na boisku, różnie odbierać piłkę tak, aby wykonać jakieś efektowne zagranie (rozmaite główki, podania z powietrza itp.). Możemy zatem oczekiwać, że w nowej FIFA często przyjdzie nam wykonywać sporo dryblingów, pod warunkiem że przy piłce znajdzie się utalentowany piłkarz. Jakaś sierota ze słabego klubu z kontrolowaniem futbolówki najwzyczajniej w świecie będzie miała problemy. No, chyba że popracujemy nad techniką przyjmowania piłki takim jego-ściem, bo - wg zapowiedzi EA - i to będzie możliwe.

Użyty rok temu system kontroli *off the ball* przeszedł swoistą renowację. W nowej FIFA również uświadczymy możliwości sterowania piłkarzami niebędącymi aktualnie przy piłce. Co prawda, autorzy gry szczegółów na ten temat nie zdradzili, ale wiadomo np., że podczas rzutów autowych i różnych gracz z naszego zespołu nie będą stać jak wryci i czekać, aż ktoś poda im piłkę, ale sami postarają się wywalczyć czystą pozycję do strzału.

Komputerowa relacja z meczu

Tak jak w każdej odsłonie FIFA, poprawie ulec ma oprawa audio-wizualna gry. Producenci podkreślają, że tegoroczna piłka kopana spod ich

Główną dewizą i myślą przewodnią nowej FIFA ma być zdanie: wspaniały gracz to taki, który potrafi wspaniale przyjmować piłkę. Już na tegorocznych targach E3 mogliśmy zobaczyć, co tak naprawdę EA Sports pod tym hasłem rozumie. Otóż, w prezentowanych zwiastunach i demie gry wyraźnie widać, że cała piłkarzy biegających po murawie podzielone zostały na kilka stref, w związku z czym poprawiły się ich animacje - są one bardziej płynne i jest ich więcej. Ponadto gracze szybciej będą reagować na polecenia i zależnie od naszej chęci

Oni nie robią sobie jaj. Oni nie chcą ich stracić. :)

Łącznie otrzymamy zatem 350 teamów rozdzielonych na 20 lig



znaku ma przypominać oglądane w TV transmisje z meczów. W tym celu do produktu dodane zostały nowe widoki kamer z różnych kątów. Podczas rozgrywania spotkań częściej mają się pojawiać zbliżenia na murawę i piłkarzy, których animacje będą znacznie bardziej różnorodne niż te oglądane w FIFA 2004.

Dodatkowo cały stadion zostanie rewelacyjnie oświetlony, a poprawiony kontrast kolorów ma sprawić, że rzeczywiście poczućmy się jak przy odbiornikach telewizyjnych. Po strzeleniu bramki zobaczymy również lepiej zaprezentowane powtórki. Naturalnie atmosferę meczu podgrzewać będą rozbudzeni do granic wytrzymałości kibice, którzy zaśpiewają i zamruczają nam do uszu autentyczne pieśni własnych klubów. W FIFA 2005 pojawi się także wiele nowych stadionów i dynamicznie zmieniająca się pogoda. Fajnie byłoby zobaczyć, jak na kilkanaście minut przed zakończeniem spotkania nagle atakuje nas nieoczekiwana ulewa i przeszkadza w strzeleniu bramki. (Kto pamięta mecz RFN-Polska latem 1974 r?)

Zaglądamy do szatni

Jedną z głównych zalet serii FIFA są posiadane przez nią licencje na używanie autentycznych nazw wielu drużyn i zawodników. Tym razem liczba klubów piłkarskich dostępnych w grze wzrosła o ok. 50. Łącznie otrzymamy zatem 350 teamów rozdzielonych na 20 lig (o polskiej jeszcze nie wiadomo) i 40 reprezentacji narodowych. Samych zaś piłkarzy nowa FIFA zawierać będzie ponad... 15 000. Producenci zapowiadają także, że w tym roku umożliwią nam tworzenie własnych zawodników, turniejów itp. w specjalnie przystosowanym do tego Centrum Tworzenia. Dodatkowo poprawie poddany zostanie jeszcze Tryb Kariery i rozgrywki mutliplayer:

Ostatni gwizdek

Przed zespołem EA Sports stoi nie lada zadanie, skoro planuje to ponownie zabłysnąć w oczach zakochanych w japońskim PES-ie graczy. Sprawa jest o tyle ciekawa, że sporo czasu producenci FIFA musieli poświęcić na stworzenie Euro 2004. Czy zatem faktycznie nowa odsłona piłki kopanej spod znaku EA zaskoczy wszystkich jakością? I jak bardzo się ona zmieni w stosunku do poprzedniczki? O tym dowiemy się za kilka miesięcy, bo FIFA 2005 jak zwykle trafi do sklepów w ostatnim kwartale tego właśnie roku. [CDA]



Cholercia, stanęła w powietrzu

Zbierz wszystkie Barbarzyńskie plemiona pod swoim dowództwem i wyrusz na...

PODOBÓJ RZYMU



Poza granicami Rzymu żyją ludy znane ze swej brutalności i okrucieństwa. To z nich wywodzą się armie, które mogą ostatecznie zniszczyć Imperium. Obejmij kontrolę nad barbarzyńskimi hordami, walecząc o żywność, broni i dokoła wśród lasów Germanii lub stepów Europy Wschodniej. Napadaj na konkurencyjne osady, rozbudowuj swoje osiedla, zdobywaj bitewną chwałę. Dbaj o dobrobyt swojego plemienia doprowadzając je do momentu, w którym będzie w stanie zmierzyć się z niepokonanymi zdawałoby się armiami Rzymu.



WERSJA KINOWA
KWESTIE MOWIONE PO ANGIELSKU
Z POLSKIMI PODPISAMI

W sprzedaży
już w lipcu!

JoWood
Productions

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CD PROJEKT

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
59⁹⁰
ZŁOTYCH



MICHAŁ „SIR MIK” GRABACKI | POWRÓT KRÓLA

CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE

To było pewne! Nie mogłoby być inaczej! Powiem więcej: byłoby dziwne, gdyby się stało inaczej! Już niedługo, bo pod koniec wakacji, będziecie mogli powrócić na front. Lepiej zacznijcie czyścić broń już teraz!

Podczas opisywania dodatku wypadłoby chyba napisać coś o wersji podstawowej. W przypadku gry jeszcze przecież „cieplej” i jednocześnie tak znanej jak CoD jest to chyba zbędne. Tym, którzy nigdy weń nie zagrali, powiem jedno: nie wiecie, co tracicie! Gra ta jest bowiem jednym z najlepszych wojennych FPS ostatnich lat. To może tyle na ten temat - wróćmy do samego dodatku...

Najważniejszym, co ma przynieść CoD: United Offensive, są oczywiście trzy nowe kampanie. Podobnie jak i w pierwowzorze, przewidziano

uświadczyć tutaj żadnych małych i cichych operacji dywersyjnych. Dodatek do CoD to przede wszystkim wielkie bitwy. Mapy w United Offensive mają być znacznie większe, a dzięki podrasowaniu możliwości silnika gry, może się na nich także znaleźć znacznie więcej postaci i obiektów niż ostatnio. Zapowiadają się naprawdę duże i „masowe bitwy”. Szalone ataki pod ogniem artylerii, walka przy nieustannym zagrożeniu przez wroga lotnictwo czy misje, w których jesteś nieustannie atakowany przez zgrupowania nieprzyjacielskich czołgów... Tak, tak, to już było wcześniej, wiem... Ale w tym dodatku wszystkie wymienione powyżej elemen-

ty mają się pojawić RAZEM, a nie osobno w kolejnych misjach. Będzie naprawdę gorąco!

pojazdów (tzn. każdy napotkany pojazd, o ile będzie sprawny, będzie można wykorzystać). Ciekawostką może być także to, że w czasie grania będzie można... latać! Twórcy bowiem ujawnili, że w pierwszej misji Brytyjczyków gracze wcieli się w postaci jednego ze strzelców B17 - słynnej latającej fortecy.

Gra ma również oferować znacznie większy poziom realizmu walk niż pierwowzór. Krążąc wieści, że przed rozpoczęciem prac nad dodatkiem ludzie za odpowiedzialni do współpracy przy produkcji zaprosili weteranów z czasów wojny oraz przejrzyli dziesiątki starych filmów dokumentalnych z tamtego okresu. Wszystko po to, aby jeszcze lepiej oddać nastrój wojny.

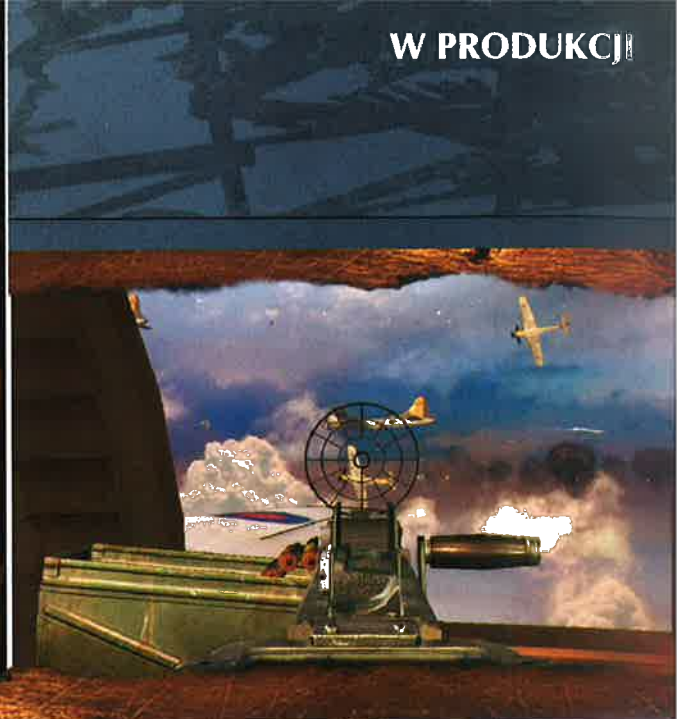
Poprawiono działanie wielu rodzajów broni tak, aby zachowywały się one realistycznie. Dodano także nową zabawkę - miotacz ognia. Co jednak najważniejsze - autorzy chwalią się, że przeciwnicy stali się jeszcze bardziej inteligentni niżeli przedtem. Interesująca wydaje się także obietnica, że druga edycja gry będzie w znacznie mniejszym stopniu oparta na skryptach.

Wszystko wskazuje na to, że opisywany dodatek do Call of Duty będzie w każdym stopniu tak udany, jak i pierwowzór.

tu osobną historię dla Brytyjczyków, Amerykanów i Rosjan. Autorzy mają zamiar rzucić graczy na pola najsłynniejszych bitew i operacji drugiej wojny światowej. Podczas grania Amerykanami będziesz miał za zadanie zatrzymać Niemców podczas zimowej kontrofensywy w Ardenach. Jako Brytyjczyk przeżyjesz (lub nie) operację Husky, czyli lądowanie aliantów na Sycylii w 1943 roku. Rosyjska kampania jednak zapowiada się najbardziej ciekawie - gracze znajdą się w samym centrum walk o łuk Kurski. Gra w sumie ma oferować co najmniej 10 nowych leveli.

Sama rozgrywka zasadniczo się tu nie zmieni w porównaniu do pierwowzoru. Jednak już teraz wyraźnie widać, że dodatek będzie nastawiony przede wszystkim na akcję. Misje mają być niezwykle dynamiczne i widowiskowe. Raczej nie





Wszystkich spodziewających się lepszej grafiki w stosunku do tej z Doom 3 muszę rozczarować. Grafika w dodatku pozostanie właściwie nie zmieniona. Zostaną tylko poprawione efekty eksplozji i dymu oraz efekty cząsteczkowe. Jednak są to wyłącznie zmiany kosmetyczne, których w czasie gry zapewne nie dostrzeżemy. Również oprawa dźwiękowa nie będzie w znaczący sposób inna od tej z „podstawki”. Jednak pojawiają się oczywiście nowe tematy muzyczne.

Call of Duty to przede wszystkim tryb single. W multi gra nie zdobyła zbyt dużej popularności. Teraz może się to zmienić. Dodatek ma przynieść prawie całkowicie zmodyfikowany tryb multi. Pojawiają się nowe mapy, specjalnie przygotowane do gry zespołowej, a nie tylko modyfikacje tych z singla - to pierwsza dobra informacja dla sieciowców. Druga to nowe tryby. Ciekawie zapowiadają się Tank Battle czy Domination oraz CTF w wersji II wojny światowej. Wygląda na to, że rośnie konkurent dla miłośniców nam panującego ET.

Wszystko wskazuje na to, że opisywany dodatek do Call of Duty będzie w każdym stopniu tak udany, jak i pierwowzór. Przygotowują go przecież firmy mające spore doświadczenie w produkcji gier tego typu. Infinity Ward i Gray Matter Interactive Studios wielokrotnie już pokazały, że znają się na rzeczy... Co jednak wyjdzie z tego wszystkiego, zobaczymy pod koniec lata, a może nawet dopiero jesienią. Dla pewności zaczynajcie już zbierać pieniądze :) [GDA]



WERSJE:
CD
 Komputery CD
 Upakowanie plastikowe w zestawie.
 Komputer CD
 Wydanie Specjalne 2/2004
 Pełna wersja 175 zł

7500 KLIPARTÓW 2004
 Program pomocy w wyodrębnieniu dowolnego klipu pocztowego w Polsce.
 Program o wartości 49 zł

Kody pocztowe 2004
 Program pomocy w wyodrębnieniu dowolnego kodu pocztowego w Polsce.
 Program o wartości 49 zł

Tvoja firma 2004
 Program pomocy w prowadzeniu własnej firmy oraz w jej założeniu.
 Cena rynkowa 99 zł

Pasjans
 Gra dla każdego na długie godziny. Zawiera ponad 300 różnych pasjansów.
 Wartość przed publikacją 29 zł

Dziesiątka dodatkowa płyta niespodzianka!

Na płycie dodatkowo wiele nowych programów freeware i shareware

2CD 9,90 zł

Wersje
CD
 Komputery CD
 Upakowanie plastikowe w zestawie.
 Komputer CD
 Wydanie Specjalne 2/2004

7500 KLIPARTÓW 2004
 Program pomocy w wyodrębnieniu dowolnego klipu pocztowego w Polsce.
 Program o wartości 49 zł

Kody pocztowe 2004
 Program pomocy w wyodrębnieniu dowolnego kodu pocztowego w Polsce.
 Program o wartości 49 zł

Tvoja firma 2004
 Program pomocy w prowadzeniu własnej firmy oraz w jej założeniu.
 Cena rynkowa 99 zł

Pasjans
 Gra dla każdego na długie godziny. Zawiera ponad 300 różnych pasjansów.
 Wartość przed publikacją 29 zł

Dziesiątka dodatkowa płyta niespodzianka!

Na płycie dodatkowo wiele nowych programów freeware i shareware

2CD 9,90 zł

Wersje
CD
 Komputery CD
 Upakowanie plastikowe w zestawie.
 Komputer CD
 Wydanie Specjalne 2/2004

7500 KLIPARTÓW 2004
 Program pomocy w wyodrębnieniu dowolnego klipu pocztowego w Polsce.
 Program o wartości 49 zł

Kody pocztowe 2004
 Program pomocy w wyodrębnieniu dowolnego kodu pocztowego w Polsce.
 Program o wartości 49 zł

Tvoja firma 2004
 Program pomocy w prowadzeniu własnej firmy oraz w jej założeniu.
 Cena rynkowa 99 zł

Pasjans
 Gra dla każdego na długie godziny. Zawiera ponad 300 różnych pasjansów.
 Wartość przed publikacją 29 zł

Dziesiątka dodatkowa płyta niespodzianka!

Na płycie dodatkowo wiele nowych programów freeware i shareware

2CD 9,90 zł

Wersje
CD
 Komputery CD
 Upakowanie plastikowe w zestawie.
 Komputer CD
 Wydanie Specjalne 2/2004

7500 KLIPARTÓW 2004
 Program pomocy w wyodrębnieniu dowolnego klipu pocztowego w Polsce.
 Program o wartości 49 zł

Kody pocztowe 2004
 Program pomocy w wyodrębnieniu dowolnego kodu pocztowego w Polsce.
 Program o wartości 49 zł

Tvoja firma 2004
 Program pomocy w prowadzeniu własnej firmy oraz w jej założeniu.
 Cena rynkowa 99 zł

Pasjans
 Gra dla każdego na długie godziny. Zawiera ponad 300 różnych pasjansów.
 Wartość przed publikacją 29 zł

Dziesiątka dodatkowa płyta niespodzianka!

Na płycie dodatkowo wiele nowych programów freeware i shareware

2CD 9,90 zł

Wersje
CD
 Komputery CD
 Upakowanie plastikowe w zestawie.
 Komputer CD
 Wydanie Specjalne 2/2004

7500 KLIPARTÓW 2004
 Program pomocy w wyodrębnieniu dowolnego klipu pocztowego w Polsce.
 Program o wartości 49 zł

Kody pocztowe 2004
 Program pomocy w wyodrębnieniu dowolnego kodu pocztowego w Polsce.
 Program o wartości 49 zł

Tvoja firma 2004
 Program pomocy w prowadzeniu własnej firmy oraz w jej założeniu.
 Cena rynkowa 99 zł

Pasjans
 Gra dla każdego na długie godziny. Zawiera ponad 300 różnych pasjansów.
 Wartość przed publikacją 29 zł

Dziesiątka dodatkowa płyta niespodzianka!

Na płycie dodatkowo wiele nowych programów freeware i shareware

2CD 9,90 zł

TEL. (22) 832 54 30

WWW.PLAY.COM.PL

SMS + 48 604 100 500

Emocjonujące pojedynki, zbrojne potyczki i wielkie bitwy

POJEDYNKI

Wciągająca gra strategiczno-przygodowa

Stwórz własną historię Robin Hooda

Weź udział w oblężeniu zamku i turniejach rycerskich

PRZYGODA

ROBIN HOOD DEFENDER OF THE CROWN

2CD 19,90 zł

3CD 29,90 zł

Wersja w pudełku zawiera 2CD i 6 pełnych wersji. Szukaj w kioskach i sklepach.

Wersja pudełkowa zawiera 3CD i 7 pełnych wersji. Szukaj w kioskach i sklepach.

MAX GAME

WWW.MAXGAME.INFO

5 PEŁNYCH WERSJI

ROBIN HOOD DEFENDER OF THE CROWN

FIREWALL PRO

MOON TYCOON

SZACHY

GOLE

POLSKA WERSJA KINOWA

WWW.ROBIN.PLAY.COM.PL

Polska premiera gry w ULTRA niskiej cenie 19,90 zł (światowa cena ponad 150 zł)

Demo angielskiej wersji w GAMER 5-6/2004 - 4,90 zł w Twoim kiosku

ŚWIETNA GRAFIKA DZIĘKI SPRAWDZIENEMU SILNIKOWI SERIOUS SAM!

MNOSTWO POZIOMÓW I KREATOR DO WYMORDOWANIA

10 PEŁNYCH WERSJI W TYM: NITRO FAMILY PACIFIC WARRIORS 1 MATEMATYKA GIMNAZJUM

NITRO FAMILY

FAMILY PERSPECTIVE SHOOTER

SZUKAJ W MIESIĘCZNIKU CD MANIAK 3/2004

Opakowanie plastikowe w zestawie!

2CD 9,90 zł

CD MANIAK

WWW.CD.MANIAK.PL

CHAIN OF COMMAND - PREMIERA POLSKA W CD MANIAKU!

Najnowsza strategia osłabiona przez światło

Przegląd w super niskiej cenie 19,90 zł w Twoim kiosku

9,90 zł

www.COC.play.com.pl

DEMO dostępne w miesięczniku Gamer - 4,90 zł w Twoim kiosku od 25

Nowy bezpłatny portal z grami: WWW.PC.GRY.PL



19.90zł. Już w lipcu premiera dopracowanej gry, z edytorem składów i innymi dodatkami.

Trenunki, mecze sparingowe, oraz niezwykłe rozgrywki. Zaplanuj szczegółowy terminarz dla swoich zawodników i poprowadź ich do zwycięstwa w lidze!

Modernizuj swój stadion, rozbudowuj trybunę, ustalaj ceny biletów, zawieraj

Kontrakty. Menedżer Piłkarski 2004/2005 pozwala ci zarządzać finansami klubu.

MENEDŻER PIŁKARSKI 2004/2005

Trenuj zawodników!

MAX Game

19,90 zł

MENADŻER PIŁKARSKI 2004

19,90 zł

PL

Szukaj w kioskach w MAXGAME/EXTRA od 20/7/2004. Na 2CD znajduje się 5 pełnych wersji:

Allen Shearer PL, Wanted Guns PL, PC CLEAN 2004 PL, 3D American Post PL...

www.mn2004.pl

Demo ukazuje się tylko w magazynie MAX

www.megatrend.pl

Konfiguracja przebiegowa
symulatora kosmicznego
X-Beyond the Frontier.
X polskiej wersji językowej
I w rewolucyjnej cenie!
Na świecie gra
wydana zostaje w cenie
około 200\$,
w Polsce 99,90\$! detal.

X **2**

- 70 różnych statków
- Różne rodzaje uzbrojenia
- Ogromny, dynamiczny



**GRA ZBIERA REWELACJE
OCENY NA ŚWIECIE.
SZCZEGÓŁY NA POLSKIM
STRONIE www.x2.play.com.pl**

**Do pierwszych
500 zamówień
w play.com.pl
dodajemy**

**2 CD
+ 1 CD AIRLINES 2**

**WYSZCZEGÓLNI
Wielopiętne Tabuła**



WWW.PLAY.COM.PL

TEL. (22) 832 54 30

GAMER 5-6/2004
 4 Pełne wersje: Monster Truck Fury, 3D live pool, Beach Soccer, Deep Sea Tycoon.
 Dodatkowo wiele wersji demo gier oraz programy komputerowe.
 Na płycie miesięcznik GAMER EXTRA format PDF - 40 stron opisów gier i programów w nim.
 recenzje: Colin4 Massive Assault, Enigma Rising Tide, X2, Railroad.exe, American

4⁹⁰ ZŁ

SZUKAJ W KIOSKACH

MAX KIDS 5-6/2004
 Już w kioskach.
 Pełne wersje gier komputerowych dla dzieci: Tito Mine Cart Racing oraz Sammy Suicade PL - za jedyne 4,90zł
 * Twoim kiosku .
 Na płycie znajdziesz również grywalne dema wielu gier dla dzieci w tym Tajemnicza wyspa PL.

4⁹⁰ ZŁ

SZUKAJ W KIOSKACH

KOMPUTER CD 5-6/2004
 Już w kioskach
 Pełne wersje:
 PC FIREWALL 2004 oraz program 20-ciu innych programów.
 Dodatkowo wiele wersji TRAIL I SHAREWARE. Na płycie również pełne wersje gier 3D LIVE SNOOKER oraz Rzeźnik.

80 PROGRAMÓW I GIER

4⁹⁰ ZŁ

SZUKAJ W KIOSKACH

GAMER EXTRA - już w kiosku!

40 stron o grach i programach PC

1⁵⁰ ZŁ

DAWID FIEDOROWICZ | ROSYJSKA HYBRYDA ATAKUJE

Deus Ex: Invisible War był tylko namiastką tego, czym być miał. Fallout 3 zginął w zarodku (precz z aborcją!)... Na rynku, wśród gier tego typu, co się rzadko zdarza, powstała luka większa niż nasza dziura budżetowa, ale plany jej załatwienia już są. Wyzwania tego podjęło się moskiewskie studio Akella.

SABOTAIN BREAK THE RULES

Sabotain to mieszanina, która pełnymi garściami czerpie z tego, co najlepsze w RPG, FPS, grach akcji, a nawet... z rajdówek. Ale od początku...

Rewolucja

W odległej przyszłości świat to dwa wielkie państwa: Cesarstwo i Konfederacja. Nieustanne walki toczyły się latami... Nastąpił jednak czas, gdy dotychczasowi wrogowie musieli połączyć

siły na przyszłe losy kraju. Jak już wspominałem, gra jest istną hybrydą, jednak chcąc wybrać gatunek, do którego zaliczyłoby Sabotain, to - zgodnie ze słowami twórców - byłoby to RPG. Mimo to na brak typowej akcji na pewno nie będzie można narzekać. Cicha eliminacja wrogów, sabotaż, zamach bombowy, inwigilacja czy czysta jatka na ulicach miasta przyszłości to tylko część atrakcji, jakie czekają nas

Gier udanie łączących RPG z akcją mieliśmy ostatnimi czasy doprawdy jak na lekarstwo.

siły w walce ze wspólnym wrogiem - Rebelią. Do akcji wkroczyły agencje bezpieczeństwa, a wśród nich bohater, który zmieni losy świata. Tym bohaterem jest oczywiście gracz...

Jako agent tajnych służb wykonasz masę zadań, które w większym lub mniejszym stopniu wpły-

w na przyszłe losy kraju. W tym momencie dochodzimy do elementu, który wypada omówić szerzej.

Miasto

W grze czeka na nas 16 kilometrów kwadratowych(!) powierzchni wypełnionej licznymi postaciami, pojazdami i co najważniejsze, budyn-

kami - od mieszkalnych wieżowców, poprzez centra handlowe do fabryki i stadionów przyszłości. Warto zaznaczyć, że ponad 100 z nich będzie można spenetrować - choć słowo „można” jest tu nieco nie na miejscu. Powinienem raczej napisać „trzeba”, gdyż zadania typu cichej eliminacji bronią snajperską aż proszą się o wykorzystanie okna.

Stwierdzenie, że mamy do czynienia z najładniejszym miastem w historii gier komputerowych, nie będzie wcale przesadzone. Co ja się będę rozpisywał - tysiąc słów nie odda tego, co prezentują obrazki... Miracle City podzielone zostało na 19 dzielnic. Każda ma charakterystyczny wygląd i mieszkańców. Przyjdzie nam odwiedzić podmiejskie slumsy, pełne typów gotowych poderżnąć nam gardło za 3 dolary, dzielnice: fabryczną, centrum, w którym mijają nas będą spieszący się biznesmeni czy klienci supermarketów... Jak widać, przez te kilkadziesiąt lat Ziemia nie zmieni się aż tak bardzo. :) A do tego bardzo ładne modele postaci.

Bohaterowie

Jak deklarują twórcy, każdy napotkany bohater składa się co najmniej z 3000 polygonów.

Ich wygląd i animacja nie pozostawiają nic, a nic do życzenia - cały geniusz Rosjan ujawnił się właśnie w tym elemencie. Dodatkowo autorzy gwarantują, że każda z przypadkowo napotka-



nych postaci zostanie obdarzona własną, unikatową osobowością. Nie ma także szans na zauważenie dwóch identycznie wyglądających osób.

Oczywiście główni bohaterowie, choć wydaje się to niemożliwe, zostali dopracowani na jeszcze wyższym poziomie. Dla miłośników abstrakcyjnych cyferek tylko jedna informacja - 5000 poligonów! Jestem pewien, że wiele osób pomyślało w tym momencie o wymaganiach sprzętowych. I tu kolejne zaskoczenie, minimalna konfiguracja to P3 700 MHz, 128 MB RAM i karta graficzna z 32 MB na pokładzie. Taki sprzęt pozwoli się cieszyć grą przy 50 klatkach animacji na sekundę - oczywiście po ograniczeniu detali i z niższą rozdzielczością. Do osiągnięcia pełnych możliwości silnika graficznego przy satysfakcjonującej ilości FPS autorzy rekomendują zestaw złożony z procesora 1,4 GHz, 512 MB RAM i 128 MB pamięci karty graficznej.

Moje miasto, moi ludzie

Drużyna gracza zostanie sformowana z osób, które dotychczas nie miały wspólnego z akcjami specjalnymi: barman, prostytutka, złodziej, zawodowy morderca i fałszerz.

Ich umiejętności będą jednak bardzo przydatne. Oczywiście w wielu misjach skorzystamy z usług profesjonalnych szpiegów i policjantów, jednak pełnią oni tu rolę drugoplanową. W centrum akcji znajdzie się gracz z ekipą. Ekipą uzbrojoną po zęby, co trzeba dodać.

Broń

Dokonano w grze podziału na pistolety, karabiny lekkie i ciężkie, snajperkę, broń masowego zniszczenia i tę miotaną. Jednak totalna jatka nie zawsze

przyniesie skutek - akcja w stylu Hitmana da o wiele lepsze efekty: długotrwałe skradanie się i ciche wbicie noża w gardło będzie o wiele bardziej efektywne (i przy okazji efektowne) niż masowy ostrzał ciężkim karabinem maszynowym.

Zza kierownicy

Liczba pojazdów nie imponuje: niewiele ponad 20 rodzajów wehikułów. Jednak przypominam, że liczy się jakość, nie ilość. W Sabotain: Break the Rules przyjdzie nam zasiąść ze sterami pojazdów, które trudno nazwać samochodami, ale mimo że unoszą się one nad powierzchnią, do samolotów też im brakuje. Właściwą nazwą będą poduszki - i na nich twórcy oparli model fizyczny środków transportu. Graficznie, co możemy zobaczyć na obrazkach, prezentują się one bez zastrzeżeń, a jeśli chodzi o prowadzenie ich, musimy się zdać na słowa przedstawiciela Akelli. „Tego jeszcze w grach komputerowych nie było”.

Wypada też docenić poczucie humoru autorów - sporo wehikułów to „uprzyślościowione” samochody znane z ulic Moskwy, taka np. wołga. ;)

Termin ataku

Sabotain wkroczy do akcji Jesienią. Gra zapowiada się naprawdę wybornie i już dziś możemy być pewni, że ta hybryda wydał pódne potomstwo - bo gier łączyących RPG z akcją mieliśmy ostatnimi czasy doprawdy jak na lekarstwo. [CDA]



QN'IK | WIELKI POWRÓT!

DSJ to fenomen. Rozpikselowana, dwuwymiarowa, z trzema dźwiękami na krzyż... I taka gra nie pozwoliła odejść od siebie tysiącom (setkom tysięcy?) graczy.

Nawet najwięksi niedowidzący optymiści nie mogą powiedzieć, że grafika w DSJ3 jest efektowna i szczegółowa.

DELUXE SKI JUMPING 3

3.4m/s
100.0km/h

Standardowy i zdaje się - najlepszy widok w grze.

Coś dla tradycyjistów.

Widok z pierwszej osoby jest bardzo efektowny, ale grać się w nim za bardzo nie da.

Practice

DELUXE SKI JUMPING 3

Najlepsze wyniki w DSJ

Nie da się ukryć - rządźmy. Organizowane były ogólnosiwiatowe turnieje, ich wyniki mówią same za siebie:

Top 3 Pucharu Świata:

1. Remigiusz Górniak (POL)
2. Roman Karwat (POL)
3. Karol Nowak (POL)

Top 3 Pucharu Krajów:

1. Polska
2. Norwegia
3. Słowacja

Najdłuższy skok w historii:
Remigiusz Górniak (POL) 300,82 m

za: www.mediamond.fi

Początkowo

myślałem, że zachwyt DSJ wziął się z całej „małyszomanii”, że gra sama w sobie nie jest tak znakomita, by dla niej zarywać noce. Teraz jednak, po zagranii w wersję beta DSJ3, stwierdzam z całą stanowczością - o ile Małysz zanotował w tym roku zdecydowaną obniżkę formy (a co za tym idzie - zainteresowanie skokami spadło), nijak nie wpłynęło to na przyjemność z grania w najnowszą wersję tej gry.

Mam wrażenie, że kolejna część Ski Jump już niedługo znów będzie królować na PcCetach tych, którzy dadzą jej szansę. Na pewno najtrudniejszy

Jest trójwymiarowo i znacznie ładniej, choć wciąż szukający w grach przede wszystkim uczyty dla oczu powinni omijać ten tytuł z daleka.

będzie pierwszy krok i przełamanie się po kilku rzutach okiem na grafikę - ta prezentuje się oczywiście lepiej niż poprzednio (grając w DSJ można sobie przypomnieć złote czasy, w których królowały procesory 486DX), choć wciąż lata świetlne

dzieli ją od dzisiaj wydawanych gier sportowych. Inna rzecz, że dzięki temu DSJ 3 ma dużo mniejsze wymagania sprzętowe.

Jakie nowości przyszykował Jussi Koskela (autor gry) w nowej wersji? **Przede wszystkim, po rzucie okiem na wersję beta, wyraźnie widać zmiany w grafice.** Jest trójwymiarowo i znacznie lepiej, choć wciąż szukający w grach przede wszystkim uczyty dla oczu powinni omijać ten tytuł z daleka. Za to reszta - o ile oczywiście da się DSJ ponieść - spędzi przy nim wiele godzin. Zwłaszcza jeśli ma chętnych do gry kolegów.

Multiplayer przy jednym komputerze z DSJ może się równać chyba tylko z Wormsami.

Trzy wymiary pozwalają wreszcie na zmianę punktu obserwowania akcji. Póki co najlepszym (dającym największe panowanie nad zawodnikiem) zdaje się nowy, izometryczny rzut. Do dyspozycji gracza zostały też oddane efektowne, ale na dłuższą metę niewygodne kamery, np. z pierwszej osoby, czy z dołu skoczni. Można też grać korzystając z widoku znanego z poprzedniej części.

Po spędzeniu kilku (może kilkunastu? Sam nie wiem, czas przy DSJ leci bardzo szybko) godzin nad grą mogę stwierdzić, że niewiele da się już w niej poprawić. Póki co największym zgrzytem jest zachowanie się zawodnika po upadku. W trzeciej wersji beta, w którą grałem, odbija się on od podłoża niczym sztywna, kauczukowa figurka. Nawet jednak jeśli to by się nie zmieniło po premierze - na grywalność to nie wpływa, zapewniam.

Gra nie będzie dystrybuowana w Polsce w klasyczny sposób - można ją kupić, tak jak poprzednio, wysyłając pieniądze autorowi. Nie wiadomo jeszcze, ile będzie kosztować - miejmy nadzieję, że nie więcej niż poprzedni DSJ (można go kupić za 30 złotych, na Zachodzie 7 euro). Data premiery nie jest jeszcze znana, ale zapewne gra pojawi się przed samym sezonem, kiedy ma największe wzięcie. [CDA]

Zawodnicy po upadku odbijali się w becie niczym gumowe zabawki.

POSZERZ SWOJE HORYZONTY

**SAMODZIELNY
DODATEK.
NIE POTRZEBUJESZ
PODSTAWY!**



Gra komputerowa z gwarancją „Wszystko Gra” to pewniak, iż wydasz pieniądze na jeden z najlepszych tytułów w swoim gatunku, płacąc tylko za grę i za nic więcej.

JUŻ W SKLEPACH

8990 PLN



„Na Waszym miejscu nie zastanawiałbym się dłużej, tylko leciał kupować grę. Jest - moim zdaniem - najlepszą grą w swojej klasie. Trzeba zagrać”



W sklepach dostępna również podstawowa wersja gry Blitzkrieg.



www.cenega.pl
www.cdv-blitzkrieg.com

Wydawca w Polsce:
Cenega Poland Sp. z o.o.
02-234 Warszawa, ul. Działkowska 37
Pomoc techniczna: (22) 868 52 61



KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl



EUGENIUSZ SIEKIERA | NIAM, NIAM, SOCZYSTO :)



Juiced to niezwykle dynamiczne wyścigi samochodowe, w których na pierwszym miejscu stawia się proste sterowanie i przyjemność płynącą z pokonywania ciasnych zakrętów z niebotyczną prędkością.

Gra - według założen - będzie raczej arcade'ówką niż poważnym symulatorem jazdy z ultrarealistyczną fizyką. Czym konkretnie mogą się pochwalić developerzy z Juice Games? Już spieszę z informacją.

W Juiced staniemy przed możliwością śmigania ponad 50 modelami samochodów - będą Toyota, Chevrolet, Honda, Nissan, Dodge, Mitsubishi, Pontiac, Ford, Mazda, Holden, Volkswagen, Fiat, Subaru, Peugeot i Renault. Warto dodać, że - w przeciwieństwie do N4S:U, w którym poszczególne modele trzeba było sukcesywnie odblokowywać - tutaj **prawie wszystko będzie od samego początku na wyciągnięcie ręki**. Problemem będzie oczywiście ilość posiadanej „kapusty”. Nie na wszystko stać człowieka od razu. Na początku będziemy skazani na wersje podstawowe tych cacek. W miarę wygrywania kolejnych wyścigów i zdobywania coraz większej gotówki, będziemy mogli dowolnie tuningować nasze skarby.

Tjunujemy, boż!

Twórcy zapowiadają, dosłownie, kilkadziesiąt części tuningowych. Co ciekawe, będą to części istniejących firm (m.in. König, A'PEXi, Bridgestone, Ferodo, Alpinie, AEM czy HKS). Daje to efekt niemal nieskończonej liczby kombinacji i możliwości. Oczywiście nim zrobimy z naszego maleństwa samochód marzeń, będzie się trzeba sporo napocić. Mam nadzieję, że wątek ekonomiczny będzie lepiej zrealizowany niż w N4S:U, w którym, wygrywając

wszystko nawet na easy, można było sobie pozwolić na szastanie kasą na lewo i prawo. Nie było potrzeby kombinowania i pójścia na ustępstwa - kupowało się po prostu wszystko, na co miał człowiek ochotę.

I niszczyliśmy!

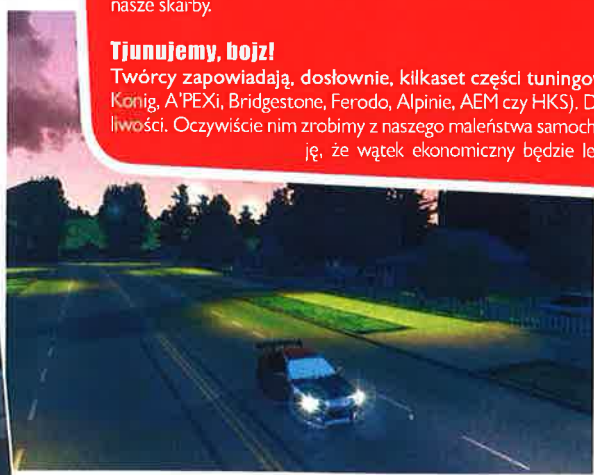
Silną stroną Juiced winien być **dopracowany model zniszczeń** (mają być widoczne nawet zadrapania na lakierze!). Co za tym idzie, kasa z naszej kieszeni pójdzie również na reperowanie zawieszenia, wymianę opon, wstawianie nowych szyb czy klepanie karoserii. Koniec z nierozważnym rozbijaniem się po trasach. Strata kilku sekund będzie najmniejszym problemem, gdy przez zbyt lekkomyślną jazdę, zamiast nowego spoilera czy przyciemnianych szyb, zafundujemy sobie gruntowny remont u mechanika.

Oraz urozmaicamy

Jednym z poważniejszych zarzutów wobec gry ze strony EA było małe urozmaicenie dostępnych tras. Miejmy nadzieję, że programiści z Juice Games nie popełnią tego samego błędu. Co do ich liczby, na razie konkretnie brak. Po udostępnionych obrazkach (a jest ich mnóstwo) widać, że większość z nich to trasy w mieście (choć pomykać będziemy i po przedmieściach). Widać też, że w przeciwieństwie do N4S:U, ścigać się będziemy również za dnia.

W trybach trybów

Juiced zaoferuje nam **3 warianty gry**: *instant*, *career* i *multiplayer*. *Instant* to oczywiście klasyczny *Quick race* - pojedyncze wyścigi, jazda na czas, znany z N4S:U *Drag* (tutaj nazwany *Sprint*) itp. **Głównym trybem będzie, rzecz jasna, tryb kariery**. I rzec muszę, przedstawia się on nader interesująco. Na ten przykład - czasem trafi się wyścig, do którego nie zostaniemy dopuszczeni, póki nie osiągniemy wymaganej liczby punktów „reputacji”. Jak wiadomo, w N4S:U punkty te były potrzebne do odblokowywania rozmaitych upgrade'ów samochodu. W Juiced będą one miały większe znaczenie. Mało tego, czasem i sama reputacja nie wystarczy - może się zdarzyć taka sytuacja, że oponentom nie spodoba się nasza bryka, a wtedy nie zechcą się oni z nami



JUICED



Na E3 Special Cover CD w CDA 07/04 macie trailer. Za miesiąc powinno być demo.



W PRODUKCJI



W multi siła!

Silną stroną gry będzie także multiplayer: Wyścigów z żywymi graczami doświadczą nie tylko pecciarze, Juiced ma wykorzystać w pełni dobrodziejstwa natury,

takie jak PS2 Online czy Xbox Live (co prawda, portyczki sieciowe wśród konsolowców są u nas w kraju jeszcze mało popularne, ale w razie czego zawsze pozostaje split screen – według zapowiedzi, do 4 graczy jednocześnie na 1 ekranie). W trybie sieciowym rumieńców nabierze również system tworzenia teamów samochodowych – jest to chyba kolejną nowość w grach wyścigowych na PC. Dzięki takiej opcji nie będziemy samotnym kierowcą, jak miało to miejsce w N4S:U. Przynależność do danego teamu czy nawet zarządzanie nim poprzez rekrutację nowych kierowców, przydzielanie im samochodów czy planowanie

ścigać. Różne zawody będą organizowane przez różne załogi, które same będą określać wymagania dla tych, którzy chcą się z nimi zmierzyć.

Zatem jeśli przywlecemy się na linię startu jakimś niepodrasowanym „niewiadomo czym”, w dodatku z powyginaną blachą (bo nie chciało nam się wybulić na naprawę szkód), chłopaki tylko nas wyśmieją. Nie będzie oczywiście tak, że nagle stanieny przed wyścigiem, do którego nie chcą nas dopuścić, a kasy na nowe usprawnienia

Jest to gra samochodowa, w której same wyścigi wcale nie muszą być esencją rozrywki!

brak - i znajdziemy się w sytuacji bez wyjścia. Od początku gry będziemy dysponowali czymś w rodzaju kalendarza nadchodzących wyścigów – tak, że wszystko będzie można rozplanować w czasie i tak rozporządzać gotówką, aby na wszystko starczyło. Taka sytuacja z początku może gracza frustrować, ale przyznać trzeba, że to wprowadza zupełnie nową jakość do gier wyścigowych. Jak dla mnie, pomysł po prostu doskonały!

Warto również wspomnieć o Extra Career Mode (zostanie odblokowany po skończeniu normalnej kariery). Ten ekstratryb będzie zawierał szereg urozmaiceń, jak np. Millioner (zarób 1 milion w jeden rok), Sprint Mania (wygraj 50 wyścigów sprint w 90 dni) czy Hazardzista (wygraj pół miliona dolarów na zakładach). W sumie będzie tego znacznie więcej, a tak zróżnicowane atrakcje powinny starczyć na długie godziny wysmienitej zabawy.

kolejnych zawodów - wszystko to pozwoli na zintensyfikowanie wrażeń płynących z rozrywki. To kolejny ogromny plus Juiced.

Przełom?

Z tego, co napisałem powyżej, widać jasno, jak wysmienitym tytułem może się okazać Juiced. Jest szansa na przełom, bowiem jest to gra samochodowa, w której same wyścigi wcale nie muszą być esencją rozrywki. Równie ważne stanie się tworzenie własnego teamu, umiejętne zarządzanie gotówką, dbanie o prestiż itd. Juiced ma szansę stać się czymś więcej niż tylko kolejną ładną grą wyścigową. Premiera na konsolach nowej generacji i PC na przełomie lata oraz jesieni tego roku. Ja już zacieram ręce. [CDA]



Wozy piękne, wozy ryczące, błyskające, piszczące, świecące, skaczące, driftujące, dragujące, modyfikowane, ulepszone, przebudowywane, wychuchane, dmuchane, malowane i oklejane - przede wszystkim jednak cholernie szybkie!

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Świat tuningu i ulicznych wyścigów to wdzięczny temat nie tylko filmów z szybkimi i wściekłymi czy rodzinymi, a do tego bardziej realistycznymi „Szybkimi, co się wściekli”. Wielkim powodzeniem cieszy się również Need for Speed Underground. Nic w tym dziwnego – film w końcu można jedynie biernie oglądać, a po odpaleniu gry lądujesz w samym centrum akcji. Oczywiście nie jest to dokładnie to samo, co tuning i gaz do dechy na żywo, ale w naszych realiach zabawa w modyfikowanie wozów jest jeszcze stanowczo za droga, by bez bogatego wujka zająć się nią na poziomie wychodzącym poza nakładki na pedały i końcówki rury wydechowej. Nie mam wprawdzie nic przeciwko „wspnianiu” ospoilerowanym rakietom w rodzaju 126p, jednak osobiście preferuję coś zdecydowanie innego... A na te inności stać mnie tylko w grach.

Ucieczka do przodu

Po sukcesie pierwszej części gry jasne było, że EA na pewno zabierze się za jej sequel. I faktycznie zabrali się za to tuż po skończeniu jedynki. Zresztą nie tylko oni. Wystarczy popatrzeć na

Przełom zafundowano nam też przy okazji wybierania tras. Jedynka miała około 40 kilometrów ulic, po których można się było ścigać. I choć było tego całkiem sporo, dość szybko zaczęło się odnosić wrażenie, że kolejne trasy składają się z tych samych kawałków – tyle tylko, że poskładanych do kupy w nieco innej kolejności. Co z tego, że teoretycznie mieliśmy coś około stu dwudziestu różnych wyścigów, skoro po przejściu pierwszych czterdziestu widziało się już w zasadzie wszystko?

Poza tym mimo że trasy wyglądały tak, jakby je wytyczono w mieście, w rzeczywistości okazywały się zamknięte. Co nam po skrzyżowaniu, skoro każdy zjazd w bok – o ile oczywiście nie był to przewidziany przez twórców skrót – kończył się teleportowaniem nas na jedną słuszną trasę? Gdyby nie ruch i otoczenie, byłyby to czyste wody wyścigi torowe. No i gdzie się podziało to wielkie miasto, skoro cały czas dostępny był tylko jego mały wycinek?

Owszem, takie zagrywki są w grach standardem, ale... właśnie – pora już chyba napisać, że takie zagrywki w grach standardem były. Bo oto nadchodzi Underground 2.

Niech żyje wolność!

Największe zmiany czekają nas w trybie kariery, ale zanim do tego dojdę, jeszcze jedna mała dygresja. Ko-

jarzycie GTA3? Powinniście, nawet jeśli życie gangstera nie przypadło wam do gustu. W każdym razie jednym ze znaków rozpoznawczych całej serii jest miasto. Takie, po którym można swobodnie jeździć i w którym wybieranie misji czy startowanie w nowym wyścigu (bo i takie „misje” się w GTA zdarzały) nie polegało na zaznaczeniu pozycji w menu, tylko podjechaniu w odpowiednie miejsce i pogadaniu z odpowiednimi ludźmi. Podobnie z zakupami – w GTA3 nie polegały one na błędzeniu po menu, tylko ruszeniu czterech liter do sklepu.

Co to ma wspólnego z nowym Undergroundem? Otóż, podobnie jak w GTA, z trybu kariery zniknie menu! Koniec z ciągłym przenoszeniem się pomiędzy jazdą wozem a menu-sami, w których dokonujemy wyboru wyścigu czy bawimy się w tuning! Po wejściu w tryb kariery lądujemy w mieście i machamy menusom na pożegnanie białą chusteczką. Zamie-



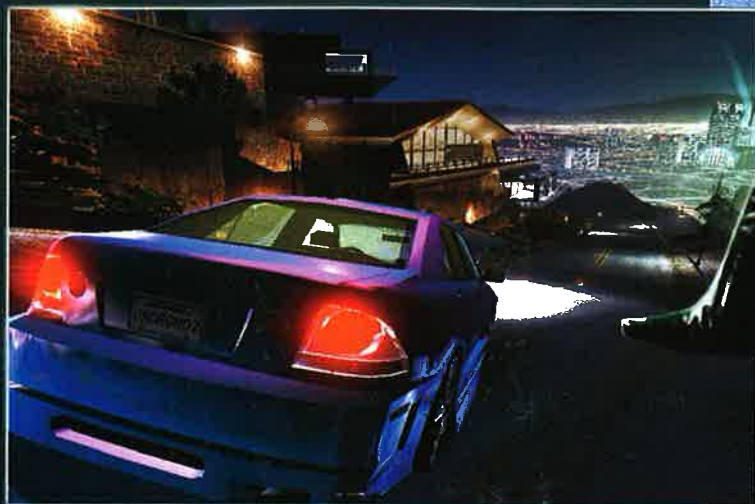
START
ENGINE



znajdującą się w tym numerze zapowiedź Juiced – trudno nie odnieść wrażenia, że czerpie on z Undergrounda pełnymi garściami. I bardzo dobrze, bo dzięki temu zespół pracujący nad NFSU2 – aby powtórzyć sukces jedynki – zmuszony był wymyślić coś nowego. Samo dodanie wozów i tras nie mogło wystarczyć. Dostępne w chwili obecnej informacje na szczęście dla graczy składają się na obraz gry nie tyle bardzo dobrej, co po prostu przełomowej!

Co było złe?

Najbardziej przełomowych zmian dokonano w trybie kariery. W jedynce polegał on na liniowym zaliczaniu kolejnych wyścigów. Owszem, od czasu do czasu można było zmienić ich kolejność, ale i tak trzeba było przejechać wszystkie składające się na dany etap odcinki tak, by móc przejść dalej. W dwojce to już historia.



Styl i NOS

Pamiętacie punkty przyznawane w jedynce za styl? Dzięki nim miało się dostęp do lepszych części tuningu zewnętrznego – ale to już przeszłość. W dwójce punkty za styl będą się bezpośrednio przekładały (o ile będziemy już mieli w woźle odpowiednią instalację) na zawartość butli z NOS. Nawet jeśli wyczerpiemy cały zapas tego ożywczego (dla silnika) gazu, wystarczy parę efektownych poślizgów, by mieć go znowu pod dostatkiem! To się dopiero nazywa stawianie na widowiskowość: im więcej NOS, tym łatwiej wykonać stylowe manewry, a im więcej takich manewrów, tym więcej NOS – i kolo się zamyka. Prawda, że lepsze to od nowych nalepek?



Chuck Osieja – gry na poważnie

Jedną z najważniejszych postaci stojących za NFS Underground 2 jest **Chuck Osieja**, pełniący przy nim rolę Executive Produccera, czyli na nasze szefa produkcji. Można by podejrzewać, że taka sztycha siedzi za biurkiem na wielkim skórzanym fotelu, z nogami na stole i puszcza samolotki, prawda? No, niezupełnie. Wystarczy choćby się udać na jakąś większą imprezę, aby spotkać pana Osieję prezentującego jedno ze swoich "dzieł". To jeszcze jednak mały pikus, gadanie w superlatywach o grze jeszcze o niczym na jej korzyść nie świadczy.

Tyle, że przy okazji powstawania jedynki Chuck spędził przy grze ponad 1000 godzin, czyli ponad pół roku (i bile osiem godzin dziennie), po pięć dni w tygodniu – i to bez przerw na papierosa! Robi wrażenie, prawda? A to wcale nie koniec. Przez ostatni rok nie tylko testował dwójkę w biurze, ale jeszcze jeździł na kupie imprez tunerskich i wcale nie dlatego, że sam jest tunerem – dokładnie tak samo było w czasach, gdy zajmował się grami o baseballu. Nie było stadionu ani większego meczu, na którym by się nie zjawił. Po prostu kiedy się tworzy odpowiednio realistyczne gry, trzeba na takich imprezach bywać. Inaczej nie ma mowy, by oddać na komputerze ich atmosferę.

Tak samo jest z tuningiem woźów. Underground nie walczy o tytuł najbardziej realistycznego symulatora czterech kółek, ale jeśli chodzi o możliwości tuningu czy listę dostępnych gadżetów, gra ma zawierać nie tylko klasykę, ale i nowości, nawet te, które na scenie pojawiły się dopiero kilka miesięcy temu. I choć dotyczy się to tylko sceny w Stanach, to przecież „za szybko i za wściekle” właśnie stamtąd się wywodził.

Trzydzieści wo-
zów z nieskończonymi
wręcz opcjami modyfikowa-
nia, wielki teren, sto czter-
dzieści różnych wyścigów
przynajmniej w siedmiu odmia-
nach, seksowna Rachel, jesz-
cze bardziej powalają-
ca grafika.

Tak jak w jedynie, tak i w dwójce po mieście będziemy po-
mykali nocą. Wygląda na to, że nawet zakupy i odkrywanie
nowych sklepów odbywać się będą przy świetle latarni. Ale o
ile nikt nie kwestionuje faktu, że nielegalne wyścigi po ulicach
miast nie odbywają się w dzień, w przypadku spokojnego jeź-
dzenia po mieście nieco już to dziwi. Są jednak trzy powody,
dla których twórcy się na takie rozwiązanie zdecydowali.

Pierwszy z nich to wygląd. W celu przygotowania otoczenia w
nocy wystarczy znacznie mniej danych. Nie trzeba się bawić
w przygotowanie całej kupy tekstur do pokrycia budynków
– większość z nich i tak będzie skąpana w cieniu, zatem wy-
starczy zadbać o wygląd tych oświetlonych. Warto też mieć na
uwadze to, że mamy tu do czynienia z pięciokrotnie większą
długością dróg, niż miało to miejsce w części pierwszej, a pa-
miętajmy, że od jej premiery minął tylko rok – a doba ma tylko
24 godziny.

Drugi powód to też wygląd – jednak nie chodzi o problemy
z teksturami, a efekty. W dzień... właśnie, o jakich efektach
mowa w dzień? O nazbyt często widywanych flarach, bo ja-
koś niewiele więcej przychodzi mi do głowy... No, bo falujące
rozgrzane powietrze dobrze wygląda jedynie na powtórkach.
A poza tymi dwoma niewiele więcej można wymyślić – chyba
że uwzględnimy opady, ale te również dobrze można przecież
symulować nocą. Stąd też to trzymanie się ciemności i wyglą-
dającego na mokry asfaltu – można dzięki temu wyzwarować
mnóstwo świetnie wyglądających, różnokolorowych świateł,
które odbijają się od wszystkich możliwych powierzchni.

A powód trzeci? Moc sprzętu – w dwójce będziemy przecież
mieli do czynienia z całym miastem, przez które będzie można
swobodnie (po uzyskaniu dostępu do wszystkich jego części)
przejechać bez wracania do menu czy oglądania ekranów
ładowania. W nocy, ze względu na panującą ciemność, pole
widzenia jest mocno ograniczone – problem będzie zatem
znacznie mniejszy, niż gdybyśmy mieli uzyskać coś równie
efektywnie wyglądającego, ale skąpanego w świetle dziennym.
Niby można by na ten temat polemizować, wszak akcja GTA
dzieje się w dzień, a miasto jest tam jeszcze większe, wystarczy
jednak porównać grafikę w obydwu tytułach – Underground,
nawet jedynka (a dwójka ma być jeszcze lepsza!), wyprzedza
GTA o całkiem spory dystans.



Nowe wyścigi?

W dwójce zobaczymy wszystkie typy wyścigów znane
z jedynki, ale na tym się oczywiście nie kończy. W sumie
ma ich być co najmniej siedem, tyle tylko, że póki co są
one tajne – konkurencja nie śpi. Ale informacja o jednej
nowości i tak wyciekła (choć za jej 100% poprawność
głowy nie dam, informacje są w końcu nieoficjalne). Ma
się ona nazywać Outrun – zadaniem gracza będzie od-
stawienie przeciwnika na co najmniej 300 metrów. Taka
przewaga w zupełności wystarczy, by wygrać – lub też
przegrać, jeśli to my zostaniemy odstawieni – nie trzeba
będzie przekraczać żadnej miły.

Wiadomo za to, ile będzie w trybie kariery wszystkich
wyścigów razem wziętych – około 140. Do tego oczy-
wiście multi, ale szczegóły na jego temat pozostają póki
co nieznanne.

rzamy wystartować w jakimś wyścigu? Jedziemy do miejsca, w którym dana impreza się odbywa. Marzy się nam lepszy wóz? No cóż, podobieństwa do GTA nie sięgają aż tak daleko, więc „pożyczanie” furi od innego uczestnika ruchu nie wchodzi w grę – trzeba będzie podjechać do dealera i u niego za zarobioną na wyścigach twardą walurę kupić coś nowego.

Szał zakupów

Dokładnie tak samo będzie zresztą z zakupem nowego osprzętu. Jest tylko małe „ale” – jako że większość przydatnych części to nie byle jakie nakładki na pedały z supermarketu, a profesjonalny sprzęt tunerski – wcale nie tak łatwo będzie je kupić. Najprostsze z nich będą wprowadzić dostępne także w zwykłych sklepach (czytaj: w tych, o których będziemy wiedzieli już na początku gry), jednak lokalizację szopów z lepszymi gadżetami trzeba będzie najpierw odkryć. I to wcale nie szukając ich w menu – ba, w wielu przypadkach nie będzie to

wietrzy i co by mu tam jeszcze nie wiodować, zachowywał się na drodze dokładnie tak samo jak ten, w którym zmiany ograniczyliśmy jedynie do tych mechanicznych. Ale to przeszłość – w dwójce każda część, która *powinna* wpływać na zachowanie się wozu, będzie ten wpływ wywierać. Kwestią otwartą pozostaje tylko to, czy będą to zmiany jedynie na lepsze, bo przecież obłożenie wozu zbędnymi spoilerami w wielu przypadkach jedynie pogarsza jego osiągi...

Zmiany nie ominęły także tuningu mechanicznego. Przede wszystkim mowa tu o tym, że części będzie można kupować nie tylko w pakietach, jak to było w części pierwszej, ale również pojedynczo. Po co to komu? Cóż, początkującym co najwyżej zwróci w głowie niemal nieskończona liczba kombinacji, ale bardziej zaawansowani gracze będą wniebowzięci – w końcu pod maską będzie można włożyć dokładnie te komponenty i tych firm, o jakich się marzyło!

Łubanie pod maską

Dużym ukłonem w stronę bardziej zaawansowanych graczy będzie możliwość tuningu nie tylko poprzez wymianę części, ale również zmianę ich ustawień. Zafundowaliśmy sobie profesjonalne sportowe zawieszenie? Super – dzięki temu będziemy je także mogli w szerokim zakresie dostosować do własnych potrzeb! Oczywiście na standardowych ustawieniach auto i tak będzie się ono zachowywało tym lepiej, im bardziej zaawansowanych części użyjemy, ale jeśli ktoś ma żylkę do samodzielnego łubania w ustawieniach wozu, będzie mógł ją tutaj rozwinąć.

Aby jednak gra nie odstraszała początkujących, każdą z części jednym kliknięciem będzie można przywrócić do położenia fabrycznego. Zupełne popsucie wozu nieumiejętnym łubaniem będzie dzięki temu niemożliwe. Równie dobra powinna być także wiadomość, że parametry wozu i ustawienia wszystkich gadżetów będzie można zachować po to, by móc je potem w parę chwil przywrócić. Super, bo przecież wypadła inaczej przygotować cztery kółka na draga, a inaczej na drifta. Tu wystarczy raz przygotować optymalny setup do każdego typu wyścigów, aby potem – o ile tylko niczego nowego nie dokupiliśmy – móc się swobodnie nimi posługiwać.

Garaż

To nie koniec do- brych nowin. Jednym z większych ograniczeń w jedynce była opcja posiadania tylko jednego wozu. To także już tylko historia – w dwójce po kupnie nowego samochodu stary nie zniknie! W miarę postępów w grze trzeba zresztą będzie garaż powiększać, ale też będzie z czego wybierać – w chwili obecnej twórcy mają już około 30 najbardziej popularnych wśród tunerów wózków. Wśród nich zresztą są nie tylko modele nowsze od tych z jedynki, ale także parę starszych evergreenów – które, mimo upływu lat, pozostają popularne. Niestety póki co ich lista nie została ujawniona, a i przecieki na ten temat jakoś się nie pojawiły...

No, może poza jednym, w dodatku niezbyt pewnym: jest spora szansa, że w dwójce poza wozami czysto sportowymi pojawią się także SUV-y. Jeden z nich bowiem widać na filmiku wypuszczonym przez EA, zaś szef ekipy pracującej nad

Dostępne w chwili obecnej informacje składają się na obraz gry nie tyle bardzo dobrej, co po prostu przełomowej!



też związane z postępiami w grze. Skoro dana nam będzie możliwość swobodnego jeżdżenia po mieście, twórcy postanowili, że należy tę cedę gry dodatkowo wypromować. Stąd też wiele lepszych sklepów trzeba najpierw będzie samemu znaleźć, jeżdżąc po zakamarkach miasta.

Taki pomysł na sklepy na pierwszy rzut oka wygląda super; jest jednak jedno zastrzeżenie – nie każdemu będzie się w końcu chciało jeździć po całej mapie tylko po to, by wypróbować nowe gadżety. Tyle że wcale nie będzie musiał tego robić. Jeśli już jakiś sklep z supersprzętem odkryjemy, stanie się on automatycznie dostępny także we wszystkich pozostałych szopach! Może to i niezbyt realistyczne, ale przecież jeśli ktoś będzie chciał, nie stoi na przeszkodzie, by na zakupy jeździł nawet na drugi koniec miasta. Ważne jest to, że jeśli ktoś uzna to za stratę czasu, nie będzie do tego w żaden sposób zmuszany.

Raj dla tunera

Sporo zmieni się także, jeśli chodzi o same części. Na początek weźmy tuning zewnętrzny – wszystkie te spoilery, progi, skrzydła, wielkie wloty powietrza i ogromne błotniki. W dwójce będzie tego przynajmniej dwa razy więcej, ale nie to jest jej największą zaletą. Poprzednio ich jedynym zadaniem było ładnie wyglądać. Gdyby nie fakt, że zamontowanie tego wszystkiego było niezbędne, by przejeść do dalszych wyścigów, nie byłoby w zasadzie żadnego powodu pchania się do tego rodzaju tuningu. Wózek bowiem, z maksymalnie wyposażonymi spoilerami, progami, wlotami po-



Kilowaty dźwięku

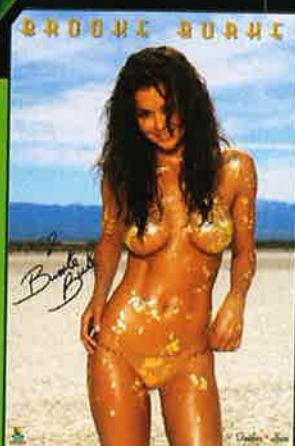
Wystarczy rzut oka na obrazki, by zobaczyć, że w dwójce dojdzie jeszcze przynajmniej jeden rodzaj tuningu. Poza oszłomieniem przeciwnika wyglądem i zostawieniem go z tyłu będzie go także można (najpierw siebie) ogłuszyć. Tak, tak – *dochodzi car audio!* Póki co za bardzo się tym nikt nie chwali, przecieków też nie było, można więc jedynie zgadywać, że będzie to coś równie ważnego jak poprzednio tuning zewnętrzny. Wpływał on wprowadzić na naszą reputację, ale w bezpośrednich zmaganiach się nie liczył. No, chyba że dokupienie odpowiednio mocnych wzmacniaczy i umieszczenie w bagażniku subwoofera będzie niezbędne do uzyskania odpowiednio mięsistego dźwięku z głośników, ale nie wydaje się to zbyt dobrym pomysłem...





Policja.

Podobnie jak w jedynce, tak i w dwójce nikt nam niebieskimi światłami za przekroczenie prędkości nie zamruga. Zabawa w pościgi i blokadę będzie dostępna jedynie w podserii Hot Pursuit. Czy to znaczy, że już niedługo pojawi się Hot Pursuit 3? O tym niestety na razie nic nie wiadomo...



Rachel = Brooke Burke

Szybkie samochody i piękne kobiety. O szybkich wozach już było, pora na kobiety. A konkretnie jedną - Rachel, która ma ci towarzyszyć w drodze na szczyt kariery. W przeciwieństwie do jedynki, w której za girls robiły poligony, w dwójce będziemy mieli towarzyszkę z krwi i kości - Brooke Burke. Ta przez trzy lata rozgrzewała własnymi wdziękami fanów serialu Wind On w telewizji „E!”, teraz prowadzi tam program „Rank”, a dodatkowo regularnie pojawia się na okładkach typowo męskich periodyków takich jak FHM. I nic w tym dziwnego, w końcu dziesięć lat fotek w bikini najlepiej świadczy o jej... hmmm, zdolnościach. Zresztą polecam jej oficjalną stronę <http://www.brookeburke.com/>, na której można zobaczyć pozostałe fotki, zamówić odbitki z autografami, kalendarze w bikini, a nawet samo bikini...

dwójką zapytany o ten fakt stwierdził jedynie, że jeśli SUV-y się pojawiają, ich obecność będzie służyła konkretnemu celowi. Może to - na przykład - oznaczać jakiś typ wyścigów przygotowany specjalnie pod nie, ale równie dobrze twórcy mogą dojść do wniosku, że choć SUV-y wyglądają fajnie (i są w Stanach bardzo popularne), jednak właściwie nie ma co z nimi zrobić i na jednym króciutkim filmiku z nimi się skończy...

Witajcie w...

A teraz zgrupowane w jednym miejscu informacje o miejscu akcji i trybie kariery. O tym, że będzie to miasto mające w sumie ponad dwieście kilometrów dróg - pisałem. Że będziemy je oglądać w nocy - również. Podobnie jak o tym, że będzie można po nim swobodnie jeździć w



trybie kariery. Tutaj jednak mały kruczek - otóż, miasto będzie podzielone na pięć części: od wąskich uliczek wijących się na wzgórzach po centrum z wielkimi wieżowcami i drogami lepszymi niż nasze wspaniałe autostrady. Będą tu zarówno okolice przypominające nowoczesne Los Angeles, jak i nieco staroświeckie San Francisco, z niesmiertelnymi wzgórzami i skakaniem nad torami.

Wcześniej jednak - choć poszczególne części będą ze sobą połączone drogami szybkiego ruchu, zanim będziemy się mogli po nich zupełnie swobodnie poruszać - trzeba będzie to i owo wygrać i zdobyć odpowiednią reputację. Będzie nam w tym pomagała Rachel (czyli Brooke Burke - patrz: ramka), ale nie to jest najważniejsze. Jak wspominałem na samym początku artykułu, niezbyt fajną cechą jedynki była liniowość. W dwójce nie dość, że sami będziemy jeździć po mieście w poszukiwaniu wyzwań, to jeszcze będą one całkowicie opcjonalne! Nie lubimy dróg? Nic prostszego, jak nie brać w nich udziału - jeśli tylko zdobędziemy odpowiednio dużą reputację w innych typach wyścigów, resztę będzie już można sobie spokojnie odpuścić.

Chociaż właściwie nie tak całkiem spokojnie... Lokalizację niektórych sklepów czy niektórych wyścigów bowiem będzie można określić, tylko wyciągając to od przegranych... Jest jednak niemal pewne, że po odpuśczeniu wspomnianych już dróg będziemy mieli problemy jedynie ze znalezieniem nowych wyścigów tego typu, a i części, jakie w ten sposób przejdą nam koło nosa, w pozostałych trybach i tak się zbytnio nie przydadzą.

...raju?

Cóż, tak to się niezwykle smakowicie zapowiada. Trzydzieści wozów z nieskończonymi wręcz opcjami modyfikowania, wielki teren, sto czterdzieści różnych wyścigów przynajmniej w siedmiu odmlanach, seksowna Rachel, jeszcze bardziej powalająca grafika i obietnice, że mimo opcji dla zaawansowanych turnerów początkujący nie będą bez szans. Co z tego wyjdzie, zobaczymy przed świętami, ale jeśli chodzi o EA, jednego można być pewnym w 100% - Need for Speed Underground 2 będzie grą przynajmniej bardzo dobrą, bo innych firma po prostu nie wydaje.

I bez dwóch zdań warto na nią czekać, bo jeżeli te wszystkie obietnice zostaną spełnione, dwójka będzie tytułem po prostu wybitnym. Czego i sobie, i wszystkim miłośnikom samochodówek, a tuningu w szczególności - szczerze życzę. [CDA]

SHREK 2™

PRZYGODY CIĄG DALSZY!

W SKLEPACH
2 LIPCA 2004



Odwiedź znane z filmu miejsca,
oraz odkryj zupełnie nowe.



Kieruj poczynaniami różnych
bohaterów Shreka, Osla i innych...



Doświadcz wspaniałej
trójwymiarowej przygody.

PEŁNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

z udziałem: JERZEGO STUHRA, ZBIGNIEWA ZAMACHOWSKIEGO i innych

ACTIVISION

activision.com

shrek2thegame.com

EM

Wylacna dystrybucja w Polsce:
I.E.M. Sp. z o.o., ul. Obornicka 11, 02-948 Warszawa
tel./fax (0-22) 651 73 24, 651 73 25, 651 73 26
www.iem.com.pl • iem@iem.com.pl

DREAMWORKS

S

Luxoflux

**Vicarious
Vision**

KnowWonder
An Activision Game

Shrek jest zarejestrowanym znakiem handlowym DreamWorks L.L.C. Shrek 2, projekt uszu Shreka i Shrekowa litera „S”, TM i © 2004 DreamWorks L.L.C. Wydane i dystrybuowane przez Activision Publishing. Kod gry © 2004 Activision Inc. i firmy od niej zależne. Activision jest zarejestrowanym znakiem handlowym Activision, Inc. i firm od niej zależnych. Wszelkie prawa zastrzeżone. Opracowane przez Know Wonder. Wszelkie inne znaki i nazwy handlowe są własnością odpowiednich firm.

**PC
CD**





STATYSTYKA: ZRECENZOWANO 22 GRY.

ARCADE - 4 cRPG - 1 FPS - 2 KARCJANKA - 1 PRZYGODOWE - 2 RTS/STRATEGIE - 5 SPORTOWA - 5 TPP/AKCJA - 2

► Panowie, czy aby na pewno wzięliście helikoptery i broń?!



Nadesłał: PAW666THESATAN

Cze!

Niby wakacje się zaczynają, a za oknem, jakby już było z miesiąc po. I to nas jakoś rozkojarzyło i zdeprymowało – i to chyba po tym GW widać. Do tego znowu część ekipy w rozjazdach lub delegacjach. Nie zmienia to jednak faktu, że parę gier w tym numerze na pewno wartych jest waszej, i naszej, uwagi...

GAME WALKER



Alamo, The

Gatunek: strategia

Podobne do: Battle For Troy

Wymagania: PIII 600 MHz, 128 MB RAM, 345 MB HDD, Win 98/2000/ME/XP, karta graficzna 16 MB

Ocena: 5+

Autor recenzji: Hut Sędzimir

Internet: <http://www.zono.com/alamo.html>

Testowane na: AMD 2000+, 512 MB RAM, GF4Ti4200 (działało jak należy)

Demo: nie ma

Strona w CDA: 094

► **Od autora:** Trudna, choć mało złożona i zawierająca niewielką liczbę scenariuszy strategia przedstawiająca przełomowy moment amerykańskiej historii. Można pograć, szczególnie jeśli się nie nastawiać na nic wielkiego – ot, taka produkcja do rozegrania we wtorek wieczorem, kiedy nie chce się jeszcze spać, a ostatnią dużą strategię już skończyłeś i odinstalowałeś.

► **Mac Abra:** Lepsze to niż wojna secesyjna, którą to twórcy strategii zdołali mi DOKUMENT-NIE obrzydzić. A sama gra? Tak jak ocena – nic nadzwyczajnego. Wszystko już było, tylko wcześniej i często lepiej zrobione. Nie polecam, ale i nie mówię, że nie warto.

► **Eld:** Najlepsze w tym wszystkim jest to, że nie musiałem w to grać. A poza tym Iwan jest user friendly. ;)

► **gem:** User friendly. To znaczy – przyjazny użytkownikom, czyli że nie broni się jak Alamo, łapiecie to? Łapiecie? ;)

► **Czarny Iwan:** Powiem krótko: emsi!

► **Allor:** Jak kraj miał tylko jedną większą wojnę na swoim terytorium, to ją potem walkuje na milion sposobów. Ale milion pierwszy można już sobie odpuścić.



Crusader Kings

Gatunek: strategia

Podobne do: Europa Universalis II

Wymagania: PIII 450 MHz, 64 MB RAM, 600 MB HDD, Win 98/2000/ME/XP, karta graficzna 4 MB

Ocena: 8

Autor recenzji: Hut Sędzimir

Internet: www.paradoxplaza.com

Testowane na: AMD 2000+, 512 MB RAM, GF4Ti4200 (w średnio-wieczu nie znali takich prędkości)

Demo: nie ma

Strona w CDA: 096

► **Od autora:** Najnowsza produkcja twórców Europi Universalis - fajna, bo osadzona w ciekawych czasach, sprytnie przedstawiająca feudalny system ówczesnej Europi. Oczywiście – tak jak wszystkie produkcje tych chłopaków – tylko dla zapalonych strategów, z wolnym czasem i dużym zacięciem. Ale warto!

► **Smuggler:** Podziwiam maniaków, którzy nie tylko w takie coś pykają, ale jeszcze czerpią z tego przyjemność. Dla mnie, manual CS wyglądał jak książka telefoniczna... i to wystarczyło, bym spasował.

► **Mac Abra:** Faktem jest, że trzeba być maniakami i mieć mnóstwo (a nawet więcej) wolnego czasu, by się tym delectować.

► **gem:** To tylko ja czy Paradox do mistrzostwa opanowało wydawanie wciąż tej samej gry, tyle że pod innymi tytułami?

► **Allor:** Ej, za każdym razem troszeczkę ją przecież zmieniają, nieprawdaż?

► **Qn'lk:** Ale w sumie taka wielogodzinna sesja jest efektywniejsza niż ślęczenie przy książce od historii i geografii. Choć nie wiem, czy przyjemniejsza.

► **Eld:** Chcieć to móc, człowieku, chcieć to móc.

► **Czarny Iwan:** Ciekawe, ilu jest tych zapalonych strategów i czego używają na podpałkę.

► **gem:** Masz na myśli – co pałą? Człowieeeeeenu – wszystko! Z oponami traktorów włącznie!



Eugeniusz Siekiera

Pod drzwiami mieszkania znajdujesz naładowanego kalasza – co z nim robisz: nie wiem... Jadę na Stadion Dziesięciolecia i sprzedaję? Kto to pytanie wymyślił? ;)

Jaki masz iloraz inteligencji: wystarczający. ;P

Nigdy nie wyśmiewam się z: niektórych osób i sytuacji. Ale tylko niektórych.

Jeśli nie zostałeś redaktorem CDA – gdzie chciałbyś pracować: mieć swój mały biznes... Knajkę albo księgarnię. W jakimś małym, ładnym, cichym miasteczku. Cieszyne na przykład.

Czy jako 15-18 latek na wakacjach czeptałeś się jakiejś pracy dorywczej? Jeśli tak – jakiej: pracowałem w księgarni.

Ulubiony drink: nie ma... Wolę browca (Velvet to jest to!) albo czystą.

Smuggler

Pod drzwiami mieszkania znajdujesz naładowanego kalasza – co z nim robisz: zastanawiam się, jakim cudem mogłem go tam wczoraj zostawić i czemu jeszcze nikt go nie po...zyczył. Albo wolam Wanę, by wziął swoje kłopoty.

Jaki masz iloraz inteligencji: według różnych testów w przedziale 125-135, ale ciii...

Nigdy nie wyśmiewam się z: papieża. Bo nie. Reszta niech się strzeże. ;)

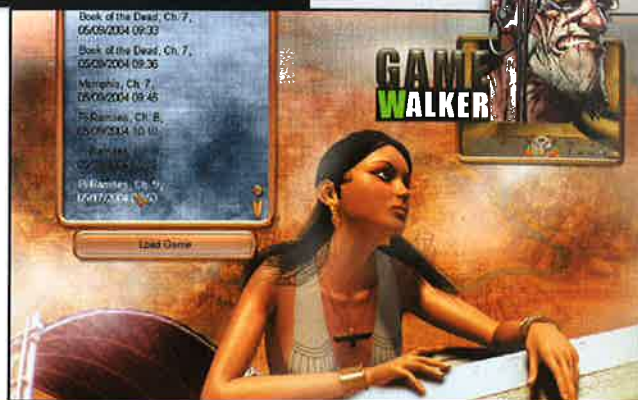
Jeśli nie zostałeś redaktorem CDA, gdzie chciałbyś pracować: tam, gdzie dobrze płacą i nie trzeba się zbyttno przemieszczać. A najchętniej na własny rachunek.

Czy jako 15-18 latek na wakacjach czeptałeś się jakiejś pracy dorywczej? Jeśli tak – jakiej: każdej, proszę ja was, każdej. Poza prostytutką. Lubilem mieć kasę, a nie lubilem śpić od starych.

Ulubiony drink: jak to ładnie ujął pewien mój znajomy „cokolwiek, byle sponiewierało”. ;) Między nami – nie ma to jak lampka metaxy (ew. koniaku) lub whisky on the rocks.

Sprawa w CDA: 066

👉 **Smuggler:** Korekta: nie na biegunkach, a tylko ma biegunkę.



Strona w CDA: 100

☛ Smuggler: Z tym też nie utonie, ale to przysługa z gą-
tunku tych niedźwiedzi.



Jeśli nie zostalbyś redaktorem CDA, gdzie chciałbyś pracować: chciałbym lansować młode talenty, ewentualnie być parlamentarzystą w Strasburgu. Czy jako 15-18 latek na wakacjach czepiałeś się jakiejs pracy dorywczej? Jeśli tak - jakiej: tak, ale jakiej? Na pewno zbieranie owoców czy coś w tym guście.

Ulubiony drink: Kahlua.

Strona w CDA: 076

➤ Eld: No to masz teraz prze^{zob}, man. Równie dobrze mogłeś sobie strzelić w łeb. BTW: skala ocen wg Iwana to ostatnio 8-10. :)



Czy jako 15-18 latek na wakacjach czepiałeś się jakiegś pracy dorywczej? Jeśli tak - jakiej: pomoc do naprawienia komputera i skoszenia ogródka. Ulubiony drink: z nazwy: a la Lepper z jakiegś - zdaje się - gdańskiej knajpki (szklanka wódki z surowym burakiem). Ze smaku - sporo, byle miało tequille.

Czy jako 15-18 latek na wakacjach czepiałeś się jakiegś pracy dorywczej? Jeśli tak - jakiej: nie czepiałem się.
Ulubiony drink: piję to, na co mnie aktualnie stać.

Strona w CDA: 084

👉 Smuggler: Kto zagra, nie poczuje nieSMOKU, ba – to całkiem SMOCZNE.



I-Ninja

Gatunek: platformówka
 Podobne do: Rayman 3
 Wymagania: PIII 800 MHz, 64 MB RAM, 1,15 GB HDD, Win 98/2000/ME/XP, karta graficzna 32 MB
 Ocena: 9
 Autor recenzji: Sensei
 Internet: <http://www.ininagame.com/>
 Testowane na: AMD 2000+, 512 MB RAM, GF4Ti4200 (wszystko w jak najlepszym porządku, bez zacięć i czkawk!)
 Demo: nie ma
 Strona w CDA: 056



➤ **Od autora:** Doskonała trójwymiarowa platformówka na PC. Czekalem na tego typu grę długo, dokładniej od chwili, kiedy skończyłem ostatniego Raymana i nic nie wskazywało na to, bym miał się szybko doczekać udanego platformera na blaszaka. Aż tu nagle – prosto z konsol – pojawił się mały Ninja z wielką głową i kilkanaście wieczorów spędziłem przed monitorem z uśmiechem od ucha do ucha. Oby więcej takich gier na PC!!!

➤ **Allor:** Nie lepiej zainwestować w konsolę, niż czekać parę lat na nową platformówkę na blaszaku?
 ➤ **Smuggler:** Nie podzielam entuzjazmu Senseia, a właściwie to dzielę go aż do oceny 8. Dziewięć to IMO ciut za dużo, nawet na tak wygłodzonym rynku.
 ➤ **Eld:** Kolejny, któremu skala ocen się wypaczyła. Może jednak cięć po pensji za wystawianie głupich ocen?
 ➤ **gem:** Platformówka 3D na poziomie. Brac i grać.
 ➤ **Qn'ik:** Fajne (dużo lepsze od Strusia Pędziwiata, który dostał 8 i), choć bez pada już zabawa jest mniej przednia.
 ➤ **Mac Abra:** Sympatyczne. Głupie, ale sympatyczne.
 ➤ **Czarny Iwan:** Sympatyczne i tak dalej. Coś jak Eld.
 ➤ **Mac Abra:** W życiu, Ninja ani razu nie zaklął i nie żądał ani jednego jena podwyżki. :)

Nitro Family

Gatunek: akcja/FPS
 Podobne do: Serious Sam
 Wymagania: P 1,5 GHz, 256 MB RAM, 64 MB akcelerator 3D, 2 GB na HDD
 Autor recenzji: Czarny Iwan
 Ocena: 3
 Internet: <http://www.nitrofamily.com/>
 Testowane na: AMD Athlon 1,7 GHz, 256 MB RAM, GeForce4 Ti 4200 AGPX8 (przy deszczowej pogodzie, dużej ilości przeciwników minimalnie zwalniała)
 Demo: DVD 06/04
 Strona w CDA: 081



➤ **Od autora:** Gra słabuje pod kątem względem. Niewyraźna kalka Serious Sama, na dodatek byle jak zrobiona. Mały plus za pukawkę, ale to też nic specjalnego. Generalnie, odradzam. Szkoda czasu i pieniędzy.

➤ **Allor:** SS był ładniejszy, bardziej grywalny i na dokładkę miał mniejsze wymagania sprzętowe. Nie ma to jak postęp...
 ➤ **Smuggler:** Popłuczyny po Serious Samie. Lepiej zagrać w oryginał – tzn. SS.
 ➤ **Mac Abra:** Ocena jest wymowna. A jak jeszcze daje ją ktoś, kto przypomnia Serious Sama... Zresztą popatrzcie, ludziska, reszcie składu nawet się komentować nie chciało. Gierka była na krawędzi Kaszanki Zone...
 ➤ **Eld:** Po mojemu – to chochlik. Znając system ocen by Iwan, na pewno wystawił 8, a gdzieś w korekcie lub składzie zostało podmienione na 3.

No Man's Land

Gatunek: strategiczna
 Podobne do: Age Of Empires, Empire Earth
 Wymagania: Pentium III 667 MHz, 128 MB RAM, 1 GB HDD
 Ocena: 7
 Autor recenzji: mGamer
 Internet: <http://www.nomans-land.com>
 Demo: w Sieci
 Strona w CDA: 062
 Testowane na: AMD 1200, 320 MB RAM, GeForce 4 (jak spóźniony pociąg pospieszny na pustym torze)



➤ **Od autora:** Ciekawy projekt – marna realizacja. Kuleje sztuczna inteligencja, narzekać można na słabe drzewo technologii. Docenić natomiast wypada kilka nowych pomysłów, jak na przykład możliwość budowania i korzystania z kolei żelaznej. Dobry engine zdolny generować niezłą grafikę, która jednak zarywa, gdy na ekranie pojawia się kilkadziesiąt jednostek.

➤ **Eld:** Dlaczego AŻ 7??!!
 ➤ **Mac Abra:** Szczerze? Na pierwszy rzut oka – fajne. Po dniu grania – nie bardzo fajne. Po trzech – eeee, dam sobie spokój.
 ➤ **Allor:** Po pierwszej godzinie – fajne, po drugiej – eee, takie sobie, po trzeciej – hm, chyba miałem wynieść śmieci...
 ➤ **Smuggler:** Jak lalka z seks-szopy. Niby ma wszystko, co trzeba – ale czyż nie lepiej rozejrzeć się za prawdziwą kobietą? I bez komentarzy tu proszę, zbereźniki redakcyjne!
 ➤ **Qn'ik:** A ja tylko uprzedzę, że gra nie ma nic wspólnego z bardzo dobrym filmem o tym samym tytule (w Polsce "Ziemia Niczyja").
 ➤ **Hut:** A dlaczego niby bez komentarzy, he? Ja jednak będę bronił lalkę z seks-szopy. Dostałem kiedyś jedną na urodziny i naprawdę fajnie się z nią gada wieczorem przy piwku. Przynajmniej nie trąkocze za dużo...
 ➤ **Smuggler:** I niestety ją przegadać, co? :)
 ➤ **gem:** Czy jest równie user friendly jak nasz wspólny znajomy? :o
 ➤ **Czarny Iwan:** Nie, bliższa temu, kogo oglądasz rano w lustrze. Usteczka ma też podobne. :)
 ➤ **gem:** Uderz w stół... :)

Premier Manager 2003-04

Gatunek: menedżer/sportowa
 Podobne do: CM, USM itd.
 Wymagania: PIII 1GHz, Win 98/2000/XP, 128 MB RAM, 4xCD
 Ocena: 7
 Autor recenzji: Eld
 Internet: www.zooodigitalpublishing.com
 Testowane na: AMD 1700, 512 MB RAM, GeForce 4200 (kein Problem! :)
 Demo: nie ma
 Strona w CDA: 088



➤ **Od autora:** Może nie wybitny, ale całkiem spoko menedżer. Człowiek tak sobie ogląda to Euro, że aż chce się pograć w coś takiego. A poza tym po odpadnięciu Hiszpanów mniej meczy do oglądania – została już tylko Dania!

➤ **gem:** Bramka Raula najczęściej powtarzaną bramką Euro 2004. Ta z reklamy. Nie było innej. :)
 ➤ **Smuggler:** Cóż, nieco przegadany ten menedżer... ale pełnej wersji nie zagląda się w kompakt. :)
 ➤ **Mac Abra:** Może być. Chyba faktycznie Euro 2004 inspiruje do grania w takie gierki, bo sam się za to wziął i jakoś sobie radzę, ku własnemu zdziwieniu zresztą.
 ➤ **Qn'ik:** Przygodówko-menedżer? Hmm...
 ➤ **Allor:** Otwierasz gazetę – mecz. Włączasz telewizję – mecz. Radio – też mecz. Ale jeśli mimo to brakuje ci piłki, ten menedżer będzie jak znalazł.
 ➤ **Czarny Iwan:** Dla fanów piłki kopanej rzecz obowiązkowa.
 ➤ **Eld:** DDDDDDEEEEEENNNNNNNMMMMMMMA-AAAAARRRRKKKKK!!!

Hut Sędzimir

Pod drzwiami mieszkania znajdujesz naładowanego kalasza – co z nim robisz: aha. Przykro mi, będzie bez sensacji. Dzwonię na policję. Jaki masz iloraz inteligencji: kiedyś podobno bardzo wysoki (mierzony w podstawówce). Teraz, po przejściach, podejrzewam, że dużo, dużo niższy.
 Nigdy nie wyśmiewam się z: prawdziwych nieszcześć.
 Jeśli nie zostałeś redaktorem CDA, gdzie chciałbyś pracować: w agencji modelek w Brazylii. Jako "promotor".
 Czy jako 15-18 latek na wakacjach czeptałeś się jakiejś pracy dorywczej? Jeśli tak – jakiej: sprzedawałem gry. Na C-64 i Amigę. Wtedy, kiedy jeszcze nie było polskich dystrybutorów. Wypada się do tego przyznawać!
 Ulubiony drink: Wszystkie z tequillą, a ostatnio – ze względu na pewne specyficzne konfiguracje czasoprzestrzeni – rum z colą (respekt dla Ryby i całego Stypendium Składu).

Ghost

Pod drzwiami mieszkania znajdujesz naładowanego kalasza – co z nim robisz: zabieram. Jak większość fasetów mam bzika na punkcie broni.
 Jaki masz iloraz inteligencji: kiedyś się sprawdzałem. Powyżej średniej, ale do geniuszu mi daleko.
 Nigdy nie wyśmiewam się z: ze swoich zarobków. Nad nimi mogę tylko płakać.
 Jeśli nie zostałeś redaktorem CDA, gdzie chciałbyś pracować: chciałbym być aktorem komediowym lub satyrykiem.
 Czy jako 15-18 latek na wakacjach czeptałeś się jakiejś pracy dorywczej? Jeśli tak – jakiej: sprzedawanie książek ze stoliczka turystycznego, zrywanie truskawek i agrestu, sadzenie diżewek, jeżdżenie do Berlina Zachodniego i ściąganie na sprzedaż sprzętu grającego made in China, Taiwan itp.
 Ulubiony drink: nie piję alkoholu.

MacAbra

Pod drzwiami mieszkania znajdujesz naładowanego kalasza – co z nim robisz: chowam. Jak Samobronia lub inne oszołomstwo dojdzie do władzy i przyjdą do mnie noca, kolbami w drzwi zalomocą, będzie jak znalazł. Jaki masz iloraz inteligencji: wystarczający, by sobie w życiu poradzić.
 Nigdy nie wyśmiewam się z: wkurzonego dresa z bejsbolem w ręku. Mówiłem przecież, że moja inteligencja jest wystarczająca do (prze)życia, nieprawdziw!
 Jeśli nie zostałeś redaktorem CDA, gdzie chciałbyś pracować: tam, gdzie pracą dawałby mi i radość i nieźle pieniądze.
 Czy jako 15-18 latek na wakacjach czeptałeś się jakiejś pracy dorywczej? Jeśli tak – jakiej: najbardziej pamiętam swoją pierwszą wakacyjną pracę – strzyżenie/grabienie itd. trawników w MPZ przez pierwszy dzień pracy.
 Ulubiony drink: zalecy od pory i nastroju. Z bezałkoholowych: cola z lodem + limonka. Z tych procentowych: w lecie Tequilla Sunrise (ew. Marquerita), w zimie grzane wino z korzeniami.

Shrek 2

Gatunek: platformówka
Podobne do: każda platformówka
Wymagania: PIII 450 MHz, 128 MB RAM, grafika 16 MB, Win 98/ME/2000/XP
Ocena: 6
Autor recenzji: Cormac
Internet: <http://www.shrek2thegame.com/>
Testowane na: Duron 1.6@2.0, 512MB DDR, Radeon 9500@pro (śmigało pięknie w 1024 x 768. Wymagania ma zresztą małe)
Demo: nie ma
Strona w CDA: 080

➤ **Od autora:** Kolejna gra na filmowej licencji. To już w sumie wiele mówi. Gra jest banalna, beczelnie krótka (4 godziny i po sprawie) i beczelnie prosta (spróbujcie tu zginąć w walce...). Licencja jest właściwie jedyną zaletą – wniosła do programu doskonale kwestie mówione (oryginalne głosy), luz i specyficzny shrekowy humor. Właściwie tylko dla fanów Shreka lub totalnie wygłodniałych platformowców.



➤ **Smuggler:** Shrek w kinie – to je ono. Ale w kopie już nieszczególnie, niestety...
 ➤ **Qn'lk:** Pecetowcy zostali tu potraktowani bardzo po macoszemu... Nieladnie.
 ➤ **Hut:** W rzeczy samej. Jeśli ktoś ma okazję, polecam wersje konsolowe – na prawdę dużo, dużo lepsze!
 ➤ **gem:** „Banalna, beczelnie krótka (4 godziny i po sprawie) i beczelnie prosta” i... 6/10? Bezczelny.
 ➤ **Allor:** Nie przesadzaj. W końcu gra będzie kosztowała 10 złotych, a przy tej cenie 6 i 4 godziny są jak najbardziej odpowiednie. Niestety, tak sobie tylko marzyłem...
 ➤ **Mac Abra:** Obawiam się, że twoje marzenia są tak z 10x za małe. Ale za to w polskiej wersji gry postacie będą dubbingowane przez tych samych aktorów, co w kinie, a i teksty tłumaczył ten sam facio...

Soldiers: Heroes of World War II

Gatunek: RTS
Podobne do: Commandos, Silent Storm, Blitzkrieg
Wymagania: P 800, 128 MB RAM, Win 98/2000/ME/XP, 4xCD, akcelerator 64 MB
Ocena: 8
Autor recenzji: Eld
Internet: www.codemasters.com
Testowane na: AMD 1700, 512MB RAM, GeForce 4200 (czasem zdarzały się zaciąchy - gdy przychodziło do starcia)
Demo: CD/DVD 08/04
Strona w CDA: 078

➤ **Od autora:** Cudowny silnik i całkowicie spaprany gameplay. Szkoda, wielka szkoda...

➤ **gem:** Kampania niemiecka, ta z Wittmannem - znakomita. Misje, które wykonujesz solo - zbyt comandosowe. Jak dla mnie - 7/10.

➤ **Smuggler:** Trudne, cholercia, trudne, ale satysfakcjonujące. Nie słuchajcie Elda, desperuje, jak to on. 8+ od ręki.
 ➤ **Eld:** Jedno pytanie: ILE GRAŁEŚ I CZY GRAŁEŚ?
 ➤ **Allor:** Nobla za engine i kopa w cztery litery za jego wykorzystanie – to była niemal pewna 10!
 ➤ **Czarny Iwan:** Taaaak, cudowny silnik, a te tloki i zawory! Poezja!
 ➤ **Hut:** Tylko z rury smród. A tak na poważnie – gra wypaszcziurko!
 ➤ **Eld:** Mówi tak, bo był na Ukrainie oglądać Soldiers. Teraz tęskni i ma z nią kontakt mejlowy.
 ➤ **Mac Abra:** Taki Silent Storm w uczciwych realiach II wojny... ale z poziomem trudności niektórych misji faktycznie jakby przegięli.



Trackmania

Gatunek: samochodowa łamigłówka
Podobne do: Stunts
Wymagania: 450 MHz CPU, 64 MB RAM, akcelerator 32 MB, Win98/Me/2K/XP
Ocena: 7
Autor recenzji: Allor
Testowane na: AMD XP 2000, 512MB RAM, GeForce4200 (hulało, aż miło)
Demo: w Sieci
Strona w CDA: 093

➤ **Od autora:** Bardzo przyjemne połączenie arcade'owej samochodówki i łamania głowy. Wykonanie na kolana nie rzuca, ale za to mamy tu mnóstwo zadań, edytor i możliwość ściągnięcia dodatkowych scenariuszy ze strony producenta.

➤ **Eld:** To ja bym dał od razu 10 za te ściągane scenariusze, co masz sobie żałować Rąsa.
 ➤ **gem:** I mandat za niemanie świateł...
 ➤ **Allor:** Trochę pomysłu trzeba i nerwy puszczają? Hmm...
 ➤ **Czarny Iwan:** Tam główkę samochodem. I o to chodzi!
 ➤ **Hut:** To tak jak u nas - łamiesz głowę, jak tu pojechać, by zawieszenia nie zerwać.
 ➤ **Smuggler:** Na weekend – nie. Ale na jakiś nudny wieczór czy desz-



Naciśnij dowolny klawisz



Thief: Deadly Shadows

Gatunek: skradanka
Podobne do: Thief I i II, Splinter Cell
Wymagania: 1,5 GHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 3 GB HDD, DVD-ROM
Ocena: 9
Autor recenzji: Keeper Gemini
Internet: www.thief3.com
Testowane na: 2 GHz, 512 MB RAM, 128 MB VRAM (w 800 x 600 - nie najgorzej; w każdym razie nieporównywalnie lepiej niż Deus Ex: Invisible War)
Demo: DVD/CD 08/04
Strona w CDA: 052



➤ **Od autora:** Bałem się nowego Thiefa bardziej niż Return to Haunted Cathedral. Niepotrzebnie - okazał się godnym spadkobiercą chlubnych tradycji serii. Pewnie - sporo w nim zmian, jednak trudno wskazać taką, do której nie potrafiłbym się przyzwyczaić. Jak dla mnie, główny kandydat do miana Gry Roku.

➤ **Eld:** Rzygać się chce. Od dobrych 2 tygodni, kiedy idziemy na przystanek lub na pakarnię, muszę słuchać, co tam takiego dokonał złodziej gem.
 ➤ **Smuggler:** Co tym razem wyniósł z redakcji? Spinacz?
 ➤ **Czarny Iwan:** A jak potem zręcznie wyciąga ludziom portfele w autobusie! Wirtuoz!
 ➤ **Qn'lk:** Jest tylko jeden mankament. Myśli, że jak stoi w cieniu, to go nie widać.
 ➤ **Allor:** To już wiem, gdzie się podział mój telefon...
 ➤ **Hut:** I twój samochód...
 ➤ **Mac Abra:** To jedna z tych gier, gdy przestajesz żałować, ile kasy włożyłeś w maszynkę. Bo widzisz, że było warto.

gem ➤

Pod drzwiami mieszkania znajdujesz naładowanego kałasza - co z nim robisz: zwykle jestem tak niewyspany, że pewnie bym go wcale nie zauważył. Jaki masz iloraz inteligencji: Eeeeeee!...
 Nigdy nie wysmiewam się z: że śmierci, nawet przypadków godnych Nagrody Darwina.
 Jeśli nie zostałeś redaktorem CDA, gdzie chciałbyś pracować: jako barman w barze na plaży w Miami.
 Czy jako 15-18 latek na wakacjach czeptałeś się jakiejś pracy dorywczej? Jeśli tak - jakiej: zdarzało mi się rąbać drewno. Zarobkowo. 10 zł plus szklanka spirytusu.
 Ulubiony drink: Nie piję. Od jutra.

Allor ➤

Pod drzwiami mieszkania znajdujesz naładowanego kałasza - co z nim robisz: niestety nie dorobiłem się jeszcze mieszkania...
 Jaki masz iloraz inteligencji: dodatni.
 Nigdy nie wysmiewam się z: tragedii i kawałów, których nie rozumiem.
 Jeśli nie zostałeś redaktorem CDA, gdzie chciałbyś pracować: w Kanadzie lub Nowej Zelandii, choć Brukselą przez jedną kadencję bym nie pogodził.
 Czy jako 15-18 latek na wakacjach czeptałeś się jakiejś pracy dorywczej? Jeśli tak - jakiej: kadra na obozach naukowych. Naprawdę!
 Ulubiony drink: cherry. a po ostatniej imprezie integracyjnej także Kahlua.

EGM ➤

Pod drzwiami mieszkania znajdujesz naładowanego kałasza - co z nim robisz: przestępuję i idę dalej. Miałem kałasza tyle razy w rękę (czwierć wieku w mundurze), że to dla mnie żadna atrakcja.
 Jaki masz iloraz inteligencji: wystarczający do wypełnienia PIT-u.
 Nigdy nie wysmiewam się z: pytanie nie jest precyzyjnie sformułowane. Mnie samego śmieszy mnóstwo rzeczy, z niektórych jednak publicznie się nie wysmiewam (co prawda, koledzy redakcyjni pewnie tę wypowiedź zawetują).
 Jeśli nie zostałeś redaktorem CDA, gdzie chciałbyś pracować: był taki francuski malarz awangardowy, który oblewał farbą piękne modelki i przetracał je po płótnie. Chętnie bym się podjął mycia pedzi...
 Czy jako 15-18 latek na wakacjach czeptałeś się jakiejś pracy dorywczej? Jeśli tak - jakiej: pracowałem jako elektryk instalacyjny w pewnym walbrzyskim przedsiębiorstwie, wówczas państwowym.
 Ulubiony drink: tata z mamą... to znaczy spirytus z wodą.

True Crime

Gatunek: akcja
Podobne do: GTA3, GTA: Vice City, Mafia
Wymagania: PIII 800 MHz, 128 MB RAM, 2.8 GB HDD, Win 98/2000/ME/XP, karta graficzna 32 MB
Ocena: 7
Autor recenzji: Constanty Foch
Internet: www.activision.com
Testowane na: AMD 2000+, 512 MB RAM, GF4Ti4200 (hulało, ale wiem, że na słabszych komputerach bywa gorzej)
Demo: nie ma
Strona w CDA: 068

➤ **Od autora:** Gra zapowiadana jako objawienie zawiadła na konsolach, na PC-tach również nie zachwyca. Z drugiej strony, jeśli jesteś fanem tanich policyjnych filmów klasy B, może ci się spodobać. Czasem warto wyłączyć szare komórki...

➤ **Smuggler:** Po zobaczeniu filmików byłem święcie przekonany, że to będzie jeden z hitów tego roku. I było tak aż do momentu, gdy sobie ciut nie pograłem. Jak dla mnie – 6+ to góra. Porażka to nie jest, ale hit? Jaki hit? Typowe "konsolidło" z kiepską grafiką.

➤ **Qn'ik:** Nie wiem, czemu, ale jak na to patrzyłem, wydawało mi się, że to jakiś shareware...

➤ **Mac Abra:** A wiecie, ile to będzie kosztować – 169 zł!!! Jakby tę stówę odjąć, zacząłbym się zastanawiać, czy warto. A tak? Phew.

➤ **Allor:** Nie wyszło, oj nie wyszło, nie pomogły nawet sławy...

➤ **gem:** „Pogromca GTA”? Mrzonki wieku dziecięcego, ot co!

➤ **Eld:** Chyba mrożonki...

➤ **Czarny Iwan:** Mrożone korzonki.

➤ **Hut:** Zawiało chłodem... Widać, jakie mamy lato.

➤ **Smuggler:** Gra też taka "letnia", nie ma w niej prawdziwego ognia.



Warlords Battlecry III

Gatunek: RTS
Podobne do: Warcraft
Wymagania: PII 450, 128 MB RAM, Win 98/ME/2000/XP
Ocena: 6+
Autor recenzji: Usagi
Internet: www.warlordsbattlecry3.com
Testowane na: 1.4 GHz, 512 MB RAM, GeForce 4200 256 MB (bezproblemowo)
Demo: DVD 08/04

➤ **Od autora:** Po bardzo dobrej drugiej części serii krok wstecz. Błędy logiczne w i tak nieciekawym scenariuszu, komiczne rasy dodatkowe (plaga!!) i mocno niewyważony poziom trudności sprawiają nie najlepsze wrażenie. Całość ratuje wspaniała muzyka, wielorakość i zróżnicowanie jednostek oraz możliwości rozwoju bohatera godne niemal gier RPG.

➤ **Allor:** Kurczę, teraz już niemal w każdym fantasy musi być coś ko(s)micznego. Dlaczego???

➤ **Mac Abra:** Jeśli powiem, że z całej gry najbardziej przypadła mi do gustu... muzyka, będzie to chyba wystarczająco wymowne?

➤ **Smuggler:** Jedna z wielu – do pogrania i zapomnienia.

➤ **gem:** 100 dni testów. Tyle zabrakło, by ten ambitny miks RTS i RPG mógł się stać czymś więcej niż tylko ciekawostką.

➤ **Eld:** Grałem w Battlecry I i II, więc cieszę się, że mnie tym razem ominęło. Brawa dla Usagi'ego za sprawiedliwą ocenę.

➤ **Czarny Iwan:** Włączyłem i pożałowałem prądu na rozruch komputera.



Pepin Krootki

Pod drzwiami mieszkania znajdujesz naładowanego kalasza – co z nim robisz: wyrzucasz do śmieci z pozostałymi drukarni bezadresowymi, :)

Jaki masz iloraz inteligencji: chwileczkę, zaraz sprawdzę... [Pepin przyszuje kieszenie...] Cholera! To nie ta marynarka!

Nigdy nie wysmiewam się z: tych, co to wyruszają z motyką na słońce (strach pomyśleć, co będzie, gdy im się powiedzie...)

Jeśli nie zostałeś redaktorem CDA, gdzie chciałbyś pracować: w Austrii. :)

Czy jako 15-18 latek na wakacjach czeptałeś się jakiejś pracy dorywczej? Jeśli tak – jakiej: koszenie trawy.

Ulubiony drink: cóż, Szkoła twierdzi, że do whisky można dolewać tylko dwóch rzeczy – wody oraz więcej whisky :) [Yeah! – Smg.]

Czarny Iwan

Pod drzwiami mieszkania znajdujesz naładowanego kalasza – co z nim robisz: wiadomo! Strzelam, strzelam!

Jaki masz iloraz inteligencji: mam za mało palców, by policzyć.

Nigdy nie wysmiewam się z: nieszczęścia innych.

Jeśli nie zostałeś redaktorem CDA, gdzie chciałbyś pracować: u siebie, pisząc bestseller.

Czy jako 15-18 latek na wakacjach czeptałeś się jakiejś pracy dorywczej? Jeśli tak – jakiej: sprzedawałem koszulki flanelowe.

Ulubiony drink: ekonomicznie – zmrożony Bols z sokiem pomarańczowym.

WCP 2004 & WCS 2003 & L.I.V.E. Billards & American Pool

Gatunek: bilardy
Podobne do: innych bilardów...
Wymagania: różne, ale z 800 MHz, 128 MB RAM i grafiką 16 MB zagracie z powodzeniem we wszystkie
Oceny: od 1 do 8
Autor recenzji: Qn'ik
Testowane na: sprzęcie, który znacznie przewyższa wymagania wszystkich gier – i działało znakomicie, nawet z własną emulacją w de
Demo: niektóre są w Sieci, na CD znajduje pełną wersję Carom 3D
Strona w CDA: 094

➤ **Od autora:** Gry te można podzielić na dwie grupy – najwyższa półka (z WC w tytule) i te dystrybuowane przez Playa. O ile ktoś przy wyborze kieruje się stosunkiem ceny do jakości – zdecydowanie najlepiej w stawce wypada L.I.V.E. Billards. Jeśli tylko o jakość chodzi – bezapelacyjnie WCP 2004 rządzi.

➤ **Smuggler:** WC to mi się inaczej kojarzy. Z bilardem to jest tak, że gram w niego gorzej niż w kręgle, a w kręgle gram kiepsko. I w obu przypadkach zdecydowanie wolę grę live, jako że zwykle wiąże się to z konsumpcją rozmaitych napojów chłodzących.

➤ **Hut:** No właśnie. Zgadza się z przedmówcą. Właściwie jeśli o mnie chodzi, można by w ogóle zrezygnować z gier, a skupić się na napojach chłodzących. Kto jest za?

➤ **Czarny Iwan:** Preferuję napoje wysokokowe. Symulacja bilarda to jak symulacja dojenia krowy. Jedno i drugie niewiele ma wspólnego z rzeczywistością.

➤ **gem:** Cóż, nie pozostaje mi nic innego, jak pochylić czoło przed tak wybitnym znawcą problemu. BTW: ciekawe jak się do superkrowy?

➤ **Eld:** No, to pytanie do Iwana. Ale on jest user friendly, więc wolalby nie wiedzieć, co takiego wyprawia z biedną Mucką.

➤ **Czarny Iwan:** Doi się tak samo jak ciąga za twoje uszy – pul-sa-cyj-nie!



Westerner, The

Gatunek: przygodowa
Podobne do: Toy Story, Monkey Island III, Three Skulls of Toltecs
Wymagania: PIII 733, 128 MB, karta graficzna 32 MB
Ocena: 5
Autor recenzji: EGM
Internet: http://www.revistronic.com
Testowane na: sprzęcie zbliżonym do wymagań minimalnych; być może dlatego właśnie "szarpalo" dialogami? (patrz: recenzja)
Demo: nie ma
Strona w CDA: 090

➤ **Od autora:** Świetna gra przygodowa w najlepszych tradycjach Monkey Island czy Gilbert Goodmate, fatalnie spolszczona. Gdyby można było te polskie dialogi i teksty wyłączyć, uznałbym ją za znakomitą.

➤ **Hut:** Niestety wyłączyć się nie da. Bardzo chciałem się przekonać do Westernera, ale dwugłosy bohater mnie skutecznie zraził. Buuu!

➤ **gem:** Mówi się o liczbach biblijnych, czyt. takich, które wymagają podziału przez 3 i zmniejszenia liczby o rząd. W tym przypadku mówić by należało o liczbach generalskich, tj. ocenach EGM = ocena – 2.

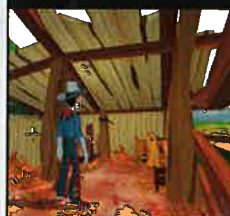
➤ **Eld:** IMO wprowadzamy osobną skalę ocen dla każdego autora.

➤ **Czarny Iwan:** Wielki miłośnik, wielka wyrozumiałość.

➤ **Allor:** Aż za wielka, skoro słabe spolszczenie i tak ocenione zostało na 8...

➤ **Mac Abra:** W recenzji napisał: gra na 8, spolszczenie na 2. Co winna fajna gra, że ją tak w Polsce spaprano?

➤ **Smuggler:** Lucki Lucek + Toy Story. Polonizatorzy się nie popisali. Szkoda.





Yu-Gi-Oh! Power of Chaos: Kaiba the Revenge

Gatunek: karcianka
 Podobne do: Magic the Gathering, Etherlords
 Wymagania: PII 350, 64 MB RAM, Win 98/ME/2K/XP
 Ocena: 4
 Autor recenzji: Allor
 Internet: nie ma
 Testowane na: AMD 2000+, 512 MB RAM, GF4Ti4200 (bez problemów)
 Demo: nie ma
 Strona w CDA: 060

➤ **Od autora:** Gra tylko dla maniaków Yu-Gi-Oh! – jeden przeciwnik, obłądny poziom trudności, brak pomocy dla początkujących i trybu multi. Trzymać się z daleka!
 ➤ **Czarny Iwan:** I już podziękujemy. Proszę więcej takich gier nie przysyłać.
 ➤ **Smuggler:** Dajcie wiadro, będę womitował. Sam tytuł już brzmi jak odgłos, który czasem wydaje się paszczą nad kłosem po za bardzo imprezowej imprezce (juuuuuuu... ghhhhhhhh... ohhhhhh. I wtedy też sobie mówię: o kaiba! Ale chaos się narobił...).
 ➤ **Mac Abra:** Dla fanów karcianek i anime. Oprócz Allora takiego połączenia w re-dakcji nie ma... a nawet on narzekał.
 ➤ **Eld:** Widać za mało skośnookiej pornografii.
 ➤ **Hut:** A są paniny z węzami w...?
 ➤ **Mac Abra:** Nie. Za to sama gra jest do...
 ➤ **Qn'ik:** Dłoni? Nieee...
 ➤ **gem:** Jak cała manga i anime. Konnicchiwa! :P



GEM.INI POD OBSTRZALEM



RPG i symulatorów jazdy/lotu.
Mac Abra: Star Wars, pilot TIE-Fightera, będę powtarzał to do znużenia.
Qn'ik: Cohen Barbarzyńca z ego większym od miecza, a mieczem większym od biustu kobiety obok.
Ghost: Star Wars. Jakiś Dark Jedi, najlepiej Anakin tuż przed zejściem na złą drogę, koniecznie z wianuszkami wielbicielek.
Hut: Gwiezdne Wojny, pilot TIE-Fightera. Wszyscy to wiedzą.
Czarny Iwan: Garrett z Thiefa - oczywista.
Eld: Jar-jar. Dziwnym nie jest.
Allor: Krasnolud z Warhammerem w łapie i TIE-Fighterem w stodole – w końcu to jego ulubione światy.

4. **Największa zaleta**
Smuggler: Zna wartość własnego słowa.
Mac Abra: Nie muszę powtarzać, co ma zrobić.
Qn'ik: Jest skurczybyczyńsko inteligentny.
Ghost: Chodząca reklama dowolnej pasty do zębów. Czyli uśmiech odbijający każde światło i promieniowanie. Szkoda, że już nie farbuję włosów na niebiesko.
Hut: Inteligencja i erudycja plus szatańska skłonność do abstrakcji.
Czarny Iwan: Lubi banany, zjada je też inteligentnie.
Eld: Chodzi ze mną na pakercenkę, czyta Pratchetta, ogląda się za czikami i ma brata, który ownuje w Enemy Territory.
Allor: Nie będzie spał, nie będzie jadł, ale co ma zrobić - robi. I to najwyżej dwa dni po terminie. No i woli Kelvina od Garfielda.

5. **Największa wada**
Smuggler: Twierdzi, że komiksy z Kelvinem i Celsjuszem są lepsze od Garfielda.
Mac Abra: Nie lubi się wychylać ze swego ciemnego kąta.
Qn'ik: Cynik - defetysta jakich mało.
Ghost: Za mało agresywny.
Hut: Poza tym, że terminowy inaczej (uwaga, to nie znaczy wcale, że "nieterminowy"), nie zauważyłem.
Czarny Iwan: Nie lubi sałatek czosnkowych.
Eld: Nie ma dziury z herbem Śląska na klatce.
Allor: Imperialny slugas.

6. **Dlaczego dałbyś mu podwyżkę?**
Smuggler: Aby zobaczyć jego zdumioną minę. :)
Mac Abra: Bo w każdej bajce dobro na koniec jest na gradzane.
Qn'ik: By mu pokazać, że jednak, cholera, warto!
Ghost: Bo go lubię, skurczybyka. :) [Z wzajemnością] - gem!
Hut: Zgadzam się z przedmówcami. Wszystkie te powody są jak najbardziej prawdziwe i właściwe.

Czarny Iwan: Aby miał więcej wygłancowanych bućków.
Eld: Żeby miał od kogo pożyczać kasę pod koniec miesiąca.
Allor: Bo z konsol nie ma jeszcze GameCube'a, a na pewno bardzo go chce. :)

7. **Dlaczego nie dałbyś mu podwyżki?**
Smuggler: Nowego żołądka i tak sobie nie kupi.
Mac Abra: Bo by go ziomale z wngki podokiennej z zawłści na surowo zjedli.
Qn'ik: Bo i tak nie potrafi źle pracować.
Hut: Bo i tak pewnie by wydał na silkę, a już teraz jest większy ode mnie (zawsze był).
Ghost: Bo i tak nie planuje stworzyć kolekcji gadżetów SW.
Czarny Iwan: Bo już ma parę par mokasynów z frezdelkami i przykrótkie skarpetki z bałwankami.
Eld: Bo nie zamierza zainwestować ewentualnej podwyżki w Ślączek. :)
Allor: Bo i tak nie kupiłby GC, a po co ma Hutowi za to podpaść.

8. **Cecha charakterystyczna**
Smuggler: Wyras twarzą coś pomiędzy "umieram, pozdrówcie rodzinę" i "a pocałujcie wy mnie wszyscy w...".
Mac Abra: Imponujące wrzody żołądka.
Qn'ik: Wielkie poczucie humoru i miłość do Imperium wypisana na twarzy.
Ghost: Uśmiech z pełną prezentacją użębenia, zadziorny błysk w oku, pilot TIE-Fightera z fenomenalnym refleksem, charakterystyczny śmiech.
Hut: To raczej wyraz twarzy "umieram - he, he, he...". No i monstrualny biceps.
Czarny Iwan: Sińce pod oczami i lekka depresja.
Eld: Czy ja wiem... to cały gem, on jest niecharakterystyczny! Nawet nie widzi, że już trochę czasu chodzą na pakernię.
Allor: Narzekanie na pogodę w drodze do sklepu i odwracanie głowy za wszystkim, co ma duże oczy - mimo że bez okularów i tak nie widzi, przez co czasami patrzy nie tam, gdzie powinien. :)

Komentarz zainteresowanego:
 Zgadzam się! - powiedział z mocą gem, następnie poprawił herb Ślączek na klatce i helm pilota TIE-Fightera zasłaniający sińce i łysinę Larry'ego, po czym oddalił się (narzekając na pogodę i brata ownującego w ET) do sklepu, w którym właśnie pojawił się nowy Pratchett, mokasynki i sałatka czosnkowa (sałatka czosnkowa?! Yuck!), i żył długo i szczęśliwie. Koniec.

1. **Jeśli redakcja to zestaw komputerowy, to Gem.ini jest...**
Smuggler: Takim czymś, co trudno dostrzec w płataninie kabli, ale bez czego komputer chodzący dużo gorzej.
Mac Abra: Monitorem otwartym na jakimś serwisie z newsami.
Qn'ik: Pamięcią. Bywa wentylatorem.
Ghost: Jakimś fajnym elementem ozdobnym. Kolorową diodą, neonówką czy czymś podobnym.
Hut: Twardym dyskiem twardym.
Czarny Iwan: Naklejką na monitorze z napisem: banany luz.
Eld: 4C!
Allor: Modemem. Niemilosierdnie piszczy przyłączeniu, ale potem działa już całkiem sprawnie.

2. **Bohatera/potwora, z jakiej gry przypomina?**
Smuggler: Sądząc z wyrazu twarzy - jakiegoś herosa z FPS, na pięć sekund przed śmiercią, gdy pasek energii schodzi do zera i heros już o tym wie.
Mac Abra: Nigdy nie widziałem żadnego pilota TIE-Fightera bez kasku - ale pewnie tak wyglądali.
Qn'ik: Nad ranem, przed wypiciem dwóch kaw - banshee.
Ghost: Jakiegoś maczo mena. Dowolna gra, w której jest dużo łasek z buforami.
Hut: Dla mnie, to ten Francuz z Matrixa - tyle, że urodzony w Polsce.
Czarny Iwan: Ludka z Lego Racers 2.
Eld: Dr. Jackyl i Mr. Hyde. W dzień gra w bojsbandzie, w nocy jest projektorem mody.
Allor: Larrego, choć mimo wszystko jest od niego trochę bardziej fotogeniczny i nie ma - jeszcze - łysinki.

3. **W jakim świecie gry i ew. jako jaka rasa czułby się jak ryba w wodzie?**
Smuggler: Myślę, że poradziłby sobie w większości światów

PRODUCENT: ION STORM/EIDOS
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 149,90 zł
WWW.THIEF3.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: PIII 1,5 GHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 128 MB VRAM



KEEPER GEMINI | THIEF, JAKIM CHCIAŁOBY GO WIDZIEĆ LOOKING GLASS

Wiele, wiele pracowitych dni i niespokojnych nocy upłynęło od chwili, gdy Garrett, niegdyś nasz najzdolniejszy akolita, krzyżował plany Trickstera i Karrasa, raz po raz ratując Miasto przed zagładą. I choć znikł po tym bez śladu, nie zdołał uniknąć przeznaczenia: wiedzieliśmy, gdzie go szukać, gdy poczęły się sprawdzać nasze przepowiednie, gdy padł na nas cień Dark Age...

THIEF

DEADLY SHADOWS

A jednak był czas, gdy Garrett pozostawał niewidoczny nawet dla nas - strażników. Był czas, gdy nie mieliśmy nadziei, że ujrzemy go ponownie. Było tak od dnia, gdy Looking Glass Studios, twórcy dwóch pierwszych gier serii - Thief: The Dark Project (znany także jako Thief: Gold) i Thief II: The Metal Age, stało się już nie tylko legendą, lecz po prostu historią. To zaś wskutek decyzji Eidosa, który uznał, że więcej wart jest John Romero i jego Daikatana niż wizjonerzy, dzięki którym ziścił się System Shock i powstał sam Thief.

Tchnienie życia

Istnienie osoby jednak trwa ponoć tak długo, jak długo żyją ci pamiętający o niej. W tym przypadku tym - który pamiętał, mimo że zgasała nadzieja wszystkich innych, był Warren Spector - jeden z niegdyśszych współpracowników Looking Glass, człowiek utożsamiany z innym wielkim tytułem - Deus Ex. Ten, jako osoba stojąca na czele

ION Storm zdołał tchnąć życie w projekt trzeciej części Thiefa. Przyznaję, miałem spore obawy, czy „nowy” Thief: Deadly Shadows - nie podążył drogą nowego Deus Exa i czy w pogoni za komercyjnym sukcesem nie zaprzeczył sam sobie i chlubnym tradycjom serii. Na szczęście okazało się, że Deadly Shadows godny jest postawienia w Galerii Chwały tuż obok dwóch poprzednich gier cyklu - na równi z The Metal Age, a nieco tylko niżej od The Dark Project. Że jest to Thief III, jakim chciałoby go widzieć Looking Glass!

być nie powinien, czyniąc otwartym to, co zamknięte i własnym to, co cudze. Garrett nie jest jednak zwyczajnym złodziejem, jakich pełno w miastach fantasy. To żywa legenda - mistrz złodziejski, niedościgły wzór dla licznych konkurentów i nieuchwytny koszmar dla tych, którzy zobowiązani są służyć i chronić. Garrett nie jest jednak i - co więcej - nie chce być superbohaterem. Był przeciwnikiem i zgubą Trickstera i Karrasa, bo nie miał innego wyjścia, bo upomniało się o niego Przeznaczenie. Podobnie jest teraz - staje w centrum sceny dziejowej sceny tylko dlatego, że znów został na nią wywołany.

Strażnik równowagi

Historia Thief: Deadly Shadows rozgrywa się w ciągu 10 dni czy może raczej 10 nocy, w czasie których mistrz złodziejski Garrett uniemożliwił ma zbliżający się kres jego świata - Dark Age, i wskazał, kto faktycznie jest „bratem i zdrajcą”, a kto „prawdziwym strażnikiem równowagi”. Tak jak historie dwóch pierwszych części serii, tak odczytanie trzeciej nie jest proste i przejrzyste. W grze zmieniać się będą sprzymierzeńcy i wrogowie, a prawda - ukryta w przepowiedniach i wierzeniach - mieć może więcej niż jedno znaczenie.

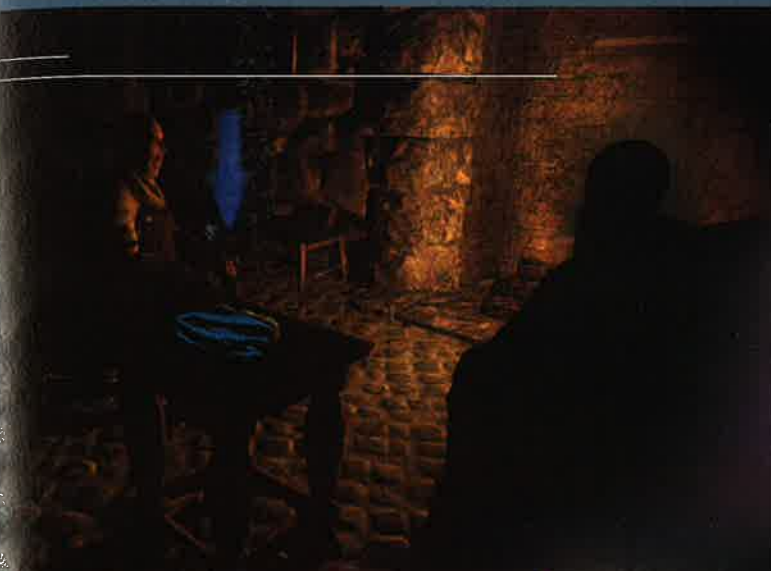
Tak jednak jak pierwsza część trylogii Thief odnosiła się do pogan i wychylenia wahadła historii w stronę natury, a druga koncentrowała na mechanikach i zwrocie ku cywilizacji, tak trzecia - Deadly Shadows - mówi o tych, którzy strzegli złotego środka, Keeperach - Strażnikach Równowagi.

Żywa legenda

The Dark Project, The Metal Age i Deadly Shadows to gry inne niż wszystkie pozostałe. To gry, w których liczy się nie tyle szybki czas reakcji, ile cierpliwość niezbędna, by niezauważenie przemykać obok wrogów i skutecznie kryć w mrokach. Wcielamy się w niej w Garretta - człowieka, którego powołaniem jest być tam, gdzie

➤ Oślawiony widok zza pleców.

Jednym z najważniejszych błędów amerykańskiej wersji Thief: Deadly Shadows było resetowanie się poziomu trudności po wczytaniu stanu gry czy dwukrotnym przejściu strefy ładowania planszy. Błąd ten powodował, że gracze skazani byli na grę na poziomie medium, gdy chodziło o spostrzegawczość i agresywność działań strażników. Na szczęście Eidos stanął na wysokości zadania i wydał łatkę usuwającą ten błąd. W tej sytuacji jedynymi przegranymi są amerykańscy właściciele Xboxów, gdyż tej wersji najpewniej nikt nie poprawi.



Blżej podejść się nie dało...

wprowadzono „świadomość ciała” - funkcję pamiętaną z Tresspassera i Arx Fatalis. Dzięki niej nie jesteś kamerą zawieszoną w powietrzu, lecz człowiekiem, z wszystkimi tego konsekwencjami, m.in. niewielkim opóźnieniem realizacji akcji. Np. podniesienie nieprzytomnego strażnika trwa tyle, ile trwa pochylenie się, podchwycenie go i wyprostowanie się). Dzięki świadomości ciała także wspinaniu się po ścianach towarzyszy widok rąk z hakami, a otwieraniu zamków - dłoni dzierżących wytrychy. Możliwe także się stało wprowadzenie perspektywy zza pleców bohatera - tak jak w Splinter Cellu - jednak ta powoduje, że zerwana zostaje więź z bohaterem, a poprzez to gubi się część emocji związanych z jego zadaniami.

Wypożyczenie

Wypożyczenie Garrettta w znaczący sposób nie odbiega od tego, które służyło jemu, i nam, w The Dark Project i The Metal Age. Dwoma przedmiotami, którymi dysponuje zawsze, jest klejnot widoczności obrazujący stopień ukrycia i mechaniczne oko, które zastąpiło jego własne, utracone w części pierwszej serii. To drugie zmieniło się odrobinę - w chwili obecnej jego użyciu towarzyszy filtr powodujący częściowe zamazanie obrazu i towarzyszy delikatne, niesłyszalne dla postronnych „buczenie” mechanizmu. Pozostałe wyposażenie obejmuje pałkę i broń, która zastąpiła miecze - sztylet. Ten sprawdza się wyłącznie przy skrytych atakach na nieostrzeżonych przeciwników, gdyż walka nim z uzbrojonym w broń długą strażnikiem, zwłaszcza na poziomach trudności wyższych niż normalny - zwykle kończy się tragiczne. Zresztą mistrzowie sztuki złodziejskiej nie powinni wdawać się w walki i zostawiać za sobą trupów.

Zmiany

Garrett wyposażony jest również w łuk zdolny wystrzeliwać nie tylko zwykłe strzały o szerokim grocie, ale i strzały specjalne. Ponownie jest nam więc dane używać strzał żywiołów (wody, ziemi, ognia i powietrza-gazu; wszystkie, w tym ognista, lecą teraz po poprawnej krzywej

Nie zgadzam się z twierdzeniem, że Thief: Deadly Shadows jest grą wyraźnie konsolową; co zarzucają jej ci, którzy o konsolach nie mają zwykle bladego pojęcia.

Prawe oko Garrettta zastąpione mechanicznym umożliwiającym widzenie w ciemności

balistycznej) czy tych robiących hałas. Znikły natomiast bezpowrotnie - wskutek problemów z prawidłowym zaimplementowaniem ich w środowisku wiarygodnej fizyki - strzały z liną, które zastąpiono rękawicami z kolcami. Dzięki nim możliwe jest wspinanie się po większości kamiennych i ceglanych ścian, a poprzez to docieranie do miejsc i skrótnów niedostępnych w normalny sposób. Znikły także kule szpiegowskie - odpowiednik kamer zwiadowczych oraz miny oślepiające i gazowe (wciąż pozostają w użyciu bombki oślepiające i gazowe). Wreszcie do sprawdzonego już eliksiru leczącego i niezawodnej na nieumarłych wody święconej dołączył flakonik z olejem. Pojawiły się także nowe kombinacje zastosowań ekwipunku, m.in. możliwe jest zapalenie rozlanego oleju ognistą strzałą czy „podlanie” mchu, by mógł się bardziej rozrosnąć.

Zmiany 2

Zmiany w kreacji bohatera i jego ekwipunku sprawiają, że jest i trudniej, i łatwiej

zarazem. Garrett pozbawiony został możliwości wychylenia ciała w przód, na którym bazowaliśmy w dwóch poprzednich grach serii. Do tego niemożliwe jest „przytrzymanie” pałki (lub sztyletu) w oczekiwaniu na cios - użycie broni zawsze sprawi, że cios ten spadnie. Zmiana ta rekompensowana jest w Deadly Shadows tym, że Garrett samodzielnie unosi broń w chwili, gdy cel znajduje się w jej zasięgu. Wprowadzenie fizycznego modelu dla postaci gracza sprawia także, że może być ona zauważona przez pobliskich strażników także w kompletnej ciemności! Unikaniu tego typu „zderzeń” służy funkcja przywierania plecami do ściany. Jednak pojawiły się także ułatwienia, m.in. możliwe jest rzucanie butelek z wodą święconą, a bomby oślepiające działają na wszystkich prócz Garrettta (czyżby jego mechaniczne oko miało jakiś nadzwyczajny filtr?). Uniknąć spotkania można także, wykorzystując zakupione w sklepie w dokach rękawice do wspinania się po ścianach - w mroku panującym zwykle pod sufitem Garrettta nie dojrzy żadne nieprzyjazne oko.

Zmiany 3

Największe znaczenie jednak mają dopiero modyfikacje wymagające zmian w dotychczas sprawdzającej się taktyce. Najpoważniejszą jest fakt, że w Deadly Shadows ogłuszenie działa jedy-



Garrett w D&D

Nie, nie chodzi o profesję Mistrza Złodziejskiego w najpopularniejszym systemie oryginalnego role-playing. Chodzi o to, że w polskim „Przewodniku Mistrza Podziemi” pojawił się lotrzyk Garrett, zastępujący oryginalnego „Garreta”. Tłumaczy: tafferów - pozdrawiamy!

skoki w ciemności i cios zadawany przy wychyleniu się w przód wcześniej eliminowały nawet najbardziej niedostępnych strażników). Ponadto ogłuszenie udaje się wyłącznie przy trafieniach w głowę - niemożliwe jest już ogłuszenie po trafieniach w kark czy ramiona. Wbrew temu, czego można by oczekiwać, zmiana ta służy grze - wymusza precyzję i sprawia, że częściej zamiast próbować ogłuszać, próbuje się ominąć niewygodnych strażników.

Miasto otwarte

Zmianą dla serii rewolucyjną wprowadzaną w *Deadly Shadows* jest namiastka wirtualnego miasta, o którym dawno temu, niedługo po premierze *Thief II: The Metal Age*, mówili jej twórcy. Uwalnia ją ona od bycia serią

zadań, których jedynym połączeniem są filmy. W chwili obecnej misje rozpoczynają się dopiero po odnalezieniu przypisanego im glifu, gdzieś w zaułkach Miasta. Pomiędzy nimi zaś możliwe jest przemierzanie mrocznych i krętych uliczek pięciu dzielnic, unikanie straży miejskiej, włamywanie się do przygodnych domów i zbieranie okazjonalnych kryształów żywiołów, okradanie przechodniów (także napadanie na nich z bronią w rękę), wreszcie spełnianie poleceń potencjalnych frakcji sprzymierzonych. W każdej z dzielnic znajduje się także siedziba pasera, który nabywa złupione przedmioty, a także sklep, w którym uzupełnić możesz wyposażenie. W *Deadly Shadows* bowiem, w przeciwieństwie do poprzednich gier serii, ekwipunek nie jest przyznawany na początku każdego zadania. Przeciwnie - masz jedynie to, co udało ci się zgromadzić wcześniej.

Zadania

Zadania w *Deadly Shadows* nie odbiegają pod względem komplikacji czy - o radości! - klimatu od części poprzednich. Co ważne, trudno wskazać misję najłatwszą, można co najwyżej szukać słabszych niż tamte (np. pozbawioną końca *Clocktower*). Zdarzają się natomiast misje wyjątkowe - niemal dorównujące osławionej „*Return to Haunted Cathedral*” z *The Dark Project*. Te, to na pewno „*Overlook Mansion*” - dwór wdowy po kapitanie nawiedzzonego statku, „*Abysmal Gale*”

To jedna z gier, która nie jest po prostu grą, lecz prawdziwym światem po drugiej stronie ekranu monitora.

■ Nie ma jak broń z tłumikiem :)

nie w stosunku do postaci, która nie spodziewa się ataku, tj. nie podejrzewa, a już na pewno nie poszukuje aktywnie intruzów. Warto zaś wspomnieć, że postaci niezależne - strażnicy czy służba - zauważają zmiany w otoczeniu: otwarte drzwi, przestawione meble, zdlawione pochodnie i świece, nawet brak cennych przedmiotów czy sprzymierzeńców! To sprawia, że przestała działać strategia wabienia strażników w mrok (dwa pod-

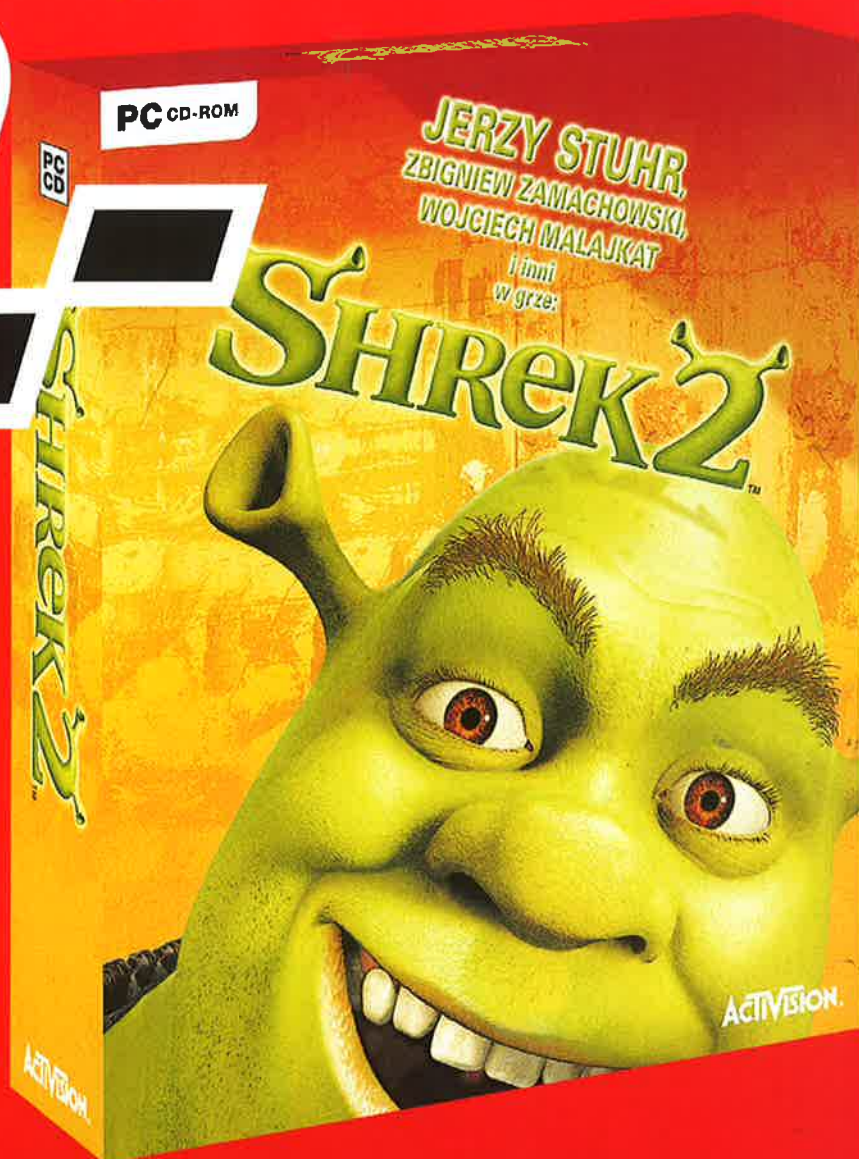


Projekt 2004

PoOGRaj z nami!

79.-

GRA PC



LEA

SHREK 2

Weź Shreka, Ośła i Fionę, dodaj wspaniałą przygodę. Zmieszaj z toną humoru i plejadą polskich aktorów. Niezapomniana zabawa gwarantowana. Dawkować bez ograniczeń.

Już 22x w Polsce

www.mediamarkt.pl

MediaMarkt

czy zwłaszcza „Shalebridge Cradle” - autentycznie przerażająca wyprawa do wypalonego budynku dawnego domu dla obłąkanych, zmienił się później w sierociniec. To jedno zadanie sprawia, że warto poznać nowego Thiefa. Jak zwykle też możliwe jest przedostanie się (zwłaszcza po zakupieniu rękawic) i zwiedzanie ich na własny sposób - zbierając wartościowe drobiazgi i podsłuchując rozmowy i czytając zapiski, naprowadzające często na rozwiązania problemów.

tego, czy tego chcesz, czy nie - jest samouczek. Jego podstawową wadą jest to, że wymaga on postępowania dokładnie według wskazań, a to oznacza, iż zejście ze ścieżki wyznaczonej jarzącymi się śladami oznacza automatyczny powrót do wcześniejszego punktu kontrolnego. Jego zalety natomiast to fakt, że zgrabnie wpleciony został w fabułę gry i przyzwyczajają do nowych rozwiązań - w tym także nowego sposobu otwierania zamków, które w chwili obecnej wymagają aktywnego poruszania i klikania myszą. To ostatnie rozwiązanie naturalnie nie jest idealne - głównie dlatego, że zamki są bardzo proste, jednak bez wątpienia stanowi krok naprzód w stosunku do poprzedniego, zupełnie pasywnego używania wytrychów.

Oprawa graficzna

Thief: Deadly Shadows stworzony został na bazie zmodyfikowanego engine'u

Deus Ex: Invisible War. Podobnie jak tamten wykorzystuje wysmienity system generowanych na bieżąco światła i cieni, a także znakomicie uzupełniający je normal mapping (dodatkowa tekstura sprawiająca wrażenie załamывania się światła na nierównej powierzchni, co w efekcie czyni z tekstury - frakturę) na wszystkich powierzchniach. Dzięki nim możliwe stało się stworzenie w pełni dynamicznego otoczenia. To bowiem, że oświetlenie jest dynamiczne, oznacza np., iż trudniej się ukryć - światło pada na każdy obiekt, w tym wychylając się zza narożnika głowy Garretta. Z drugiej strony - obserwowanie gry światła i cieni tworzących się w pobliżu strażnika z pochodnią wynagradza wszelkie niedogodności związane z niemożnością ukrycia się na stałe. Ponadto - choć być może to tylko takie wrażenie - łatwiej jest ocenić, gdzie się zaczyna i kończy cień.

Engine uzupełniony jest technologią Havok, dzięki której obiekty w grze nabierają rzeczywistych cech fizycznych - ciężaru czy wyporności. Jego implementacja wciąż nie jest idealna - ciała nieprzytomnych lub martwych potrafią się splątać w nienaturalny i bez wątpienia bolesny sposób - niemniej jest znacznie, znacznie lepiej niż w Invisible War.

Oprawa dźwiękowa

Niemal zupełnie bezbłędne są natomiast filmiki ukazujące rozwój fabuły. Ich forma

■ Oślawione aktywne otwieranie zamków.

Zmiany w zadaniach

Zmienił się sposób, w jaki stopniowana jest ich trudność. W The Dark Project i The Metal Age różnice pomiędzy poziomem normal a expert polegały na rozszerzeniu listy wymogów i obostrzeń. W chwili obecnej różnice dotyczą nie tylko ich (np. easy oznacza konieczność znalezienia 30% łupu, a expert - 90% i wszystkich trzech przedmiotów wyjątkowych, jakie rozmieszczone są w każdym zadaniu), ale i agresywności AI, która na wyższych poziomach lepiej widzi, słyszy i... walczy. Pierwszym z zadań - niezależnie od

■ Lekarz zalecił temu panu puszczanie krwi...

Co dalej, ION Stormie?

Wkrótce po amerykańskiej premierze Thief: Deadly Shadows blisko 1/4 ION Stormu została zwolniona z pracy. Nie wiadomo, jak wpłynie to na losy potencjalnego sequela Thiefa i czy nie stanie się on ofiarą kolejnej gry serii Deus Ex (role-playing, nie gry akcji), której preprodukcja trwa

odbiega nieco od obrazów kojarzonych z pierwszymi częściami trylogii, jednak nastrój pozostał nietknięty. W gruncie rzeczy nic w tym dziwnego - stworzyli je ci sami ludzie, co wcześniej. Jedynie zarzuty w stosunku do nich to pewne niekonsekwencje w prezentacji samego Garrett'a i fakt, że spostrzegawczy gracz nie ma od początku wiedzieć będą, kim okażą się jego ostateczni przeciwnicy...

Thief: Deadly Shadows to także pierwsza gra, w której tak dotkliwie odczuwa się brak karty audio zgodnej ze standardem Audigy 2.0. To zaś dlatego, że dźwięk w grze jest po prostu doskonały! Ambientowe tło muzyczne - zwłaszcza w wymienionych już misjach „Overlook Mansion” (na wieży) i „Shalebridge Cradle”, ale przecież także „Kurshok Underground” czy „Museum” - buduje niebotyczne napięcie. Znakomite są także głosy - niepowtarzalne „C'mon out so I can fight you” w wykonaniu Benny'ego, „Szukam...ale naprawdę wołałabym niczego nie znaleźć”.

ulic Miasta sprawiłoby, iż przejście z mieszkania Garrett'a np. do sklepu w Auldale trwałoby godzinami. Nie sposób jednak w ten sam sposób tłumaczyć niewielkich rozmiarów map w samych misjach. Te mają się nijak do ogromu misji „Break from Cragsdelft Prison” (więzienia Hammerytów), „Down in the Bonehoard” (róg Quintusa) czy „Life of the Party” (wyprawy po dachach). Tu nawet zaginione miasto sprawia wrażenie zaginionej osady. Na domiar złego te niewielkie mapy podzielone są na strefy, w których ładowana jest dalsza część poziomu. Razić mogą także sztywne animacje ruchu postaci, a także niestety drobne błędy w implementacji systemu Havok, np. stolik unoszący się lekko po zdjęciu zeń kielicha.

Prawdziwy Thief III!

Nie zgadzam się natomiast z twierdzeniem, że Thief: Deadly Shadows jest grą

wyraźnie konsolową, co stanowi częsty zarzut, zwykle powtarzany przez tych, którzy o konsolach mają blade pojęcie. To Thief, jakim chciałoby go widzieć Looking Glass, historia, oprawa graficzna, cały system dźwięku przestrzennego stworzone zostają przecież właśnie przez weteranów Looking Glass zatrudnionych obecnie w ION Stormie. To dzięki nim Thief: Deadly Shadows

Ktoś tu będzie mieć niespodziankę...

Taką rybę złapałem :)

wypowiadane drżącym głosem przez pokojówkę, która zauważyła nagłe zniknięcie drogocennych świeczników, czy mamrotanie pogan. Po prostu bezbłędny jest Stephen Russell używający głosu Garrettowi, dzięki któremu mistrz złodziejski stał się jednym z najbardziej wyrazistych bohaterów gier komputerowych (na jego obraz i podobieństwo stworzony został przecież Sam „Splinter Cell” Fisher).

Błędy i niedociągnięcia

Niestety, gra niepozabawiona jest wad. Nie trudno np. zauważyć, że Miasto jest dość małe - jego „dzielnice” to w rzeczywistości kilka ulic, a przecież misje z wcześniejszych gier serii ukazywały nam jego rozmach. W tym przypadku jednak tłumaczyć można autorów tym, że wydłużenie

mógł stać się tym, czym jest: jedną z gier, które nie są po prostu grami, lecz prawdziwym światem po drugiej stronie ekranu monitora. Dlatego też wszystkim, co faktycznie mogę jej zarzucić, to że jest zbyt krótka. Ukończyłem ją już po pięciu dniach gry niemal non stop, a przecież powinna była trwać i trwać, i trwać... [CDA]



PRODUCENT: ARGONAUT
DYSTRYBUTOR: NAMCO
WWW.ININJAGAME.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESSOR: PIII 800 MHz
RAM: 64 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

SENSEI | NINJA ATTACK!

Konnichiwa! Watashi wa Sensei to moshimasu... Ekhm... Zaczne jeszcze raz. Dzień dobry! Niech słońce nigdy nie zachodzi nad twoją świątynią. Masz ochotę na filiżankę zielonej herbaty? Zapraszam do mojej pagody. A podczas oczekiwania, aż uzdrawiający napój zaparzy się w ceramicznym imbryku, zechciej posłuchać opowieści, którą teraz rozpocznę. Nie będzie długa, za to myślę, że ciekawa. Jej głównym bohaterem jest mój podopieczny i uczeń, a imię jego to po prostu... Ninja. Oto opowieść...

Duchy przodków zakrzyknęły „Tasukete kure!”, ale zignorowałem ich głos. Zignorowałem, a chwilę później byłem już w niewoli, pochwycony przez Ranx - zły klan wojowników ninja cesarza O-Dora. W ramach realizowania niecnego planu O-Dora Ranx porwali mnie, by wykorzystać mądrość ukrytą pod siwą pierzyną moich włosów do własnych podstępnych celów. Na szczęście jednak przyszedł ratunek. Mój uczeń - ten, którego imię brzmi po prostu Ninja - podążył moim śladem, pokonał przeciwników i przeciął łańcuchy kępujące moje dłonie.

Niestety, choć głowę ma dużą, mózg raczej niewielki - swym nieostrożnym zachowaniem uwolnił moc Kamienia Wściekłości i znalazłszy się pod jego złym wpływem w ataku szatu... odciał mi głowę. Kiedy zrozumiał, co uczynił, postanowił wyruszyć w podróż, w której zniszczy wszystkie ukryte w świecie Kamienie Wściekłości tak, by nikt, nigdy nie popełnił już podobnego błędu.

Kiedy duchy przodków zobaczyły jego determinację, zmieniły plany co do mojej osoby i wybaczyły mi to, że wcześniej byłem głuchy na ich głosy. Tak też powróciłem na Ziemię w astralnej, duchowej postaci po to, by dokończyć szkolenie mojego wielkogłowego ucznia, pomóc mu w walce z klanem złych ninja i... opowiedzieć tę historię za kilkadziesiąt cesarskich jenów wierszówki.

Księga pięciu światów

Zatem wyruszyliśmy. O ile sake - moja wielka miłość, nie zamąciła odmgótów mej pamięci, podróż nie była zbyt długa i zabrała nam ledwie kilkanaście godzin, nawet mimo że niektóre miejsca odwiedzaliśmy po kilka razy. W tym krótkim czasie trafiliśmy jednak aż do pięciu różnych światów, a w każdym z nich przeżyliśmy kilkanaście przygód - na nudę narzekać raczej nie mogliśmy, tym bardziej że niektóre z tych przygód otwierały przed nami wrota dopiero wtedy, gdy mój uczeń - ten, którego imię brzmi po prostu Ninja - osiągnął odpowiedni poziom doświadczenia i zdobył mistrzowskie pasy we wcześniejszych przygodach.

Na nudę nie narzekaliśmy także z innego powodu. To, co na początku wydawało nam się wyzwaniem typowym dla wojowników ninja,

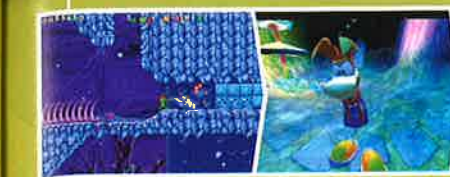


Niektóre pomieszczenia wyglądają jak najlepiej strzeżone muzea.

I-Ninja to bardzo dobra gra platformowo-zręcznościowa, podana z przymrużeniem oka.

Platforma nie dla platformówek

Niestety gry takie jak I-Ninja to na PC-tach rzadkość. Platformówki były na blaskach reprezentowane godnie właściwie tylko wtedy, kiedy gry te wykonywano jeszcze w grafice dwuwymiarowej. Wtedy to mogliśmy pograć w serie, takie jak Jazzy Jackrabbit czy Commander Keen. Kiedy platformówki – głównie za sprawą wydanej na konsolę Nintendo 64 gry Mario 64 – stały się grami trójwymiarowymi, coraz rzadziej pojawiały się na PC-tach. Najważniejsze tytuły 3D to z tych starszych ger Croc i Gex The Gecko, a z wydanych ostatnio Rayman 2 i Rayman 3: Hoodlum Havoc. Niestety ostatnia część Raymana to również ostatnia porządna platformówka 3D, jaka ukazała się na naszej platformie. Na szczęście teraz mamy I-Ninja, grę udaną, z grywalnością stojącą na wysokim poziomie. Może to dobry zwiastun na przyszłość?



Aaaaaaah!

szybko zmieniło oblicze – niemal jak kameleon w kwietnym ogrodzie mistrza Su. Mój uczeń – ten, którego imię brzmi po prostu Ninja – musiał wykazać się szeregiem umiejętności wykraczających daleko poza zwykłe skakanie po platformach, urwiskach skalnych i dachach budynków, wymagających od niego większych umiejętności niż proste machanie mieczem w walce z przeciwnikami.

Podczas podróży mój podopieczny musiał pokonywać zakręcone i zawile labirynty zamkniętych w szklano-metalowej kuli, toczyć pod stopami beczkę nabitą wybuchowym prochem, brać udział w bokserkich pojedynkach pomiędzy dwoma gigantycznymi robotami, a nawet odparować inwazję statków desantowych lądujących na plaży jednej z wysp, które odwiedziliśmy. A na końcu każdego ze światów czekała nas walka z kimś z podwładnych O-Dora – trudnymi przeciwnikami, wielkimi wojownikami, których pokonanie radowało nasze serca, dusze i umysły. Nie – na nudę zdecydowanie nie mogliśmy narzekać.

Niech chi będzie z sobą

Mój podopieczny (ten, którego imię brzmi po prostu Ninja) jednak – mimo wielkiej głowy i niewielkiego doświadczenia – okazał się całkiem dobrym uczniem. Szybko poznał i opanował sporo ruchów znanych tylko wojownikom ninja, których tajniki mu przekazałem. Nauczył się wykonywać podwójne skoki w powietrzu, biegać wzdłuż i w górę pionowych ścian, a także przeskakiwać ze ściany na ścianę, wspinając się w ten sposób na wysokości i trudno dostępne poziomy. Pokazałem mu też, jak wykorzystywać łańcuch z hakiem do pokonywania przepaści i jak kręcąc w powietrzu mieczem spowodować upadek i lekko szybować na dużych wysokościach. Miecz zresztą nadal się nie tylko do tego.

Okazało się, że mój uczeń (no dobrze, dobrze – już nie będę) całkiem nieźle włada bronią białą. Poza normalnymi pchnięciami potrafił się także obracać wokół własnej osi i ścinać wszystko w zasięgu miecza, podzierać przeciwników w powietrze cięciem od dołu, jak również rozciąć ich na pół wyprowadzając w podskoku

Kręcąc nad głową mieczem możesz potrącić dużo dalej niż normalnie.

Pojedynki z bossami są wyjątkowo spektakularne.

cięciem z góry. Medytacje w pogodzie dały też jego oku niezwykłą precyzję, mógł on zatem celnie trafić w przeciwników gwiazdkami shuriken czy eksplodującymi strzałkami, których po drodze całkiem sporo znaleźliśmy. Podczas siania zniszczenia i destrukcji mój uczeń kumulował energię – nazwijmy ją chi – którą potem mógł wykorzystać, zamieniając w jedną z magicznych mocy ninja. Pierwsza z nich nosi nazwę Ninja Berserker i na krótki okres daje

Jestem zły!

Uff... Uff... Uff...ażaj!

[SPACE] Jump off



mu większą moc oraz siłę. Druga to Ninja Revival regenerująca energię. Trzecia – Ninja Shuriken, wielka latająca gwiazdka fruwająca od przeciwnika do przeciwnika. Czwarta z mocy ninja – ta najpotężniejsza, to I-Ninja, zadająca obrażenia wszystkim przeciwnikom w otoczeniu jednocześnie. W wielu sytuacjach umiejętność wykorzystanie tych mocy wyciągało nas z depresji, ale myślę, że nawet bez nich mój uczeń poradziłby sobie w walce z mistrzem O-Dorem.

I of the Ninja

Widoki, jakie przyszło nam podziwiać podczas podróży, zrobiły na nas niesamowite wrażenie. Nie było co prawda czasu, by rozkoszować się każdym detalem otoczenia – a może takich po prostu nie było? – ale światy, które odwiedziliśmy, były barwne, pełne życia i cieszyły nasze oczy feerią kolorów. Nawet przeciwnicy, choć chcieli pozbawić nas – a dokładniej mojego ucznia – życia, wyglądali raczej dowcipnie niż groźnie i trudno było nam nie poczuć do nich sympatii.

Podróż minęła nam pod znakiem roznów, jakie prowadziliśmy. Nieraz on sam w dowcipny sposób komentował, co nas spotykało. Jednak nawet podczas kłótni zawsze robiliśmy to z przymrużonym okiem – na zarty i z poczuciem humoru. W takim towarzystwie miło spędzać czas, zapewniam was.

PC Ninja

O! Zdaje się, że herbata już się zaparzyła. Mam nadzieję, że zainteresowała was ta historia. Skonczyła się ona finałowym pojedynkiem z mistrzem O-Dorem. Nie zdradzę wam jednak, czy ostatecznie go pokonał – bo do tego musicie dojść już sami. A warto. Sayonara! [CDA]

I-Ninja jest OK

Krótko i na temat dla tych, którym wywody Sensei wydają się zbyt mętne (czyż mistrz oprócz zielonej herbaty lubi też popijać sake...?). I-Ninja to gra zręcznościowa, która dodaje do typowej dla platformówek rozrywki elementy zaczerpnięte także z innych gatunków. Podzielona jest na pięć światów, w każdym po kilkanaście misji poziomów (łącznie jest ich 64). Co rusz zaskakują one gracza ponysłowymi wyzwaniem i ciekawymi pomysłami. Zabawa dzięki temu jest przednia i choć grę „na zaczętego” można przejść nawet w kilkanaście godzin, każda chwila spędzona przed monitorem zapewniła naprawdę sporo godziwej rozrywki – i to z gatunku tych, jakich na PC nie ma zbyt wiele.

Czas na technikalia. Sterowanie klawiaturą nie jest oczywiście najbardziej wygodne, ale dzięki w miarę domyślnej kamerze nie przeszkadza to bardzo w zabawie – oczywiście najlepszy kontroler w tym przypadku to joystick z dwoma gątkami (jedna do poruszania postacią, druga – kamerą). Gra jest przeznaczona z konsoli i widać to w liczbie szczegółów trójwymiarowych modeli, ale mimo to grafika jest kolorowa, miła dla oka, a dzięki wysokim rozdzielczościom wyraźnie lepsza od konsolowej. Również udźwiękowienie gry należy pochwalić – monolog Ninja i jego dialogi z Senseim są zabawne i profesjonalnie zagrane.

Mówiąc krótko – I-Ninja to bardzo dobra gra platformowo-zręcznościowa, a biorąc pod uwagę niewielką liczbę tego typu produkcji na PC, jest to na pewno tytuł, który zasługuje na uwagę. Zdecydowanie można go polecić graczom w każdym wieku.



ALLOR | TYLKO DLA FANÓW YU-GI-OH!

YU-GI-OH! POWER OF CHAOS: KAIBA THE REVENGE

Pamiętacie Pokemony? Szał był na nie niesamowity, ale tak się szczęśliwie (lub nieszczęśliwie - w zależności od punktu widzenia) złożyło, że PC-ty ominął. Teraz jednak coraz większe uznanie zdobywa Yu-Gi-Oh, a na jego licencji gra na blaszaki już powstała. Ba, nawet dwie!

Jak na karciankę przystało, grę zaczyna się tutaj z talią 40 kart - dokładnie tyle, ile potrzebnych jest do grania, więc na początku o składaniu własnej talii można zapomnieć, bo nie ma z czego. Jak temu zaradzić? Sposoby są na to dwa. Pierwszy to po prostu grać, bo po wygraniu pojedynku dostajemy nowe karty. Spo-

sób drugi to korzystać z możliwości wczytania własnej kolekcji z poprzedniego Yu-Gi-Oh. To zresztą wyjście znacznie lepsze, bo poziom trudności jest w tej grze wręcz absurdalnie wysoki, przez co wygranie pojedynku jedynie za pomocą kart, jakie dostaje się na początku rozgrywki, graniczy z cudem!

Karty na stół!

No dobrze, ale przecież poza samymi pojedynkami można też robić inne rzeczy, prawda? Cóż... jeśli pod pojęciem „inne rzeczy” rozumiecie np. układanie własnej talii czy przeglądanie listy wszystkich kart - to i owszem. Jest nawet tutorial, który jednakowoż pokazuje jedynie parę combosów - jeśli ktoś nie zna podstaw gry, niczego ciekawego się o nich z ekranu komputera nie dowie. Nie będzie to problem dla weteranów (gra jest wiernym przeniesieniem zasad z normalnej karcianki Yu-Gi-Oh oraz filmu animowanego, na którym to wszystko bąduje), ale początkujący bez instrukcji się nie obejdzie.



A co z trybem kariery, fabułą, multi? Co do fabuły, to cała istota gry ogranicza się do kliknięcia Duel, wybrania jego typu (może być zarówno mecz, jak i pojedynczy pojedynek), następnie zagrania w papier-nożyce-kamień, by wybrać, kto zacznie grę. I... to wszystko, jeśli nie liczyć faktu otrzymania karty po ewentualnym zwycięstwie w Duelu. Nie ma ani chodzenia po mapie, ani gry z coraz trudniejszymi przeciwnikami, ani multi. Cały czas walczymy z tym samym napuszonym Kaibą i słuchamy paru jego odzywek i kilku kawałków muzycznych, których po pewnym czasie ma się po prostu dosyć.

Komu karty, komu?

Dla początkujących - odpada, a to przez brak tutoriala i obłędny poziom trudności (o ile nie ma się dobrej talii z poprzedniej części). Dla chcących pograć z innymi - odpada, bo nie ma trybu multi. Dla lubiących połączenie karcianki ze strategią czy RPG (Etherlords) - też odpada, bo tu są tylko pojedynki, a kampanii brak. Pozostają jedynie maniacy Yu-Gi-Oh, bo tylko oni nie będą mieli problemów z opanowaniem zasady, zaś brak fabuły może być wręcz dodatkową zaletą.

Za to reszta spokojnie może o tej grze zapomnieć - nie zagrawszy w nią i tak się niczego nie straci, za to zyskuje trochę czasu, który można spędzić w znacznie ciekawszy sposób. **ICDAI**

If you even think for a second that you're going to win, you're lying to yourself!



Z czym się je CCG?

Po angielsku znaczy to tyle, co Kolekcjonerska Karciana Gra. Gra się w nią bowiem nie 52 kartami, tak jak w brydża czy wojnę, a... no właśnie. Liczbę wszystkich kart liczy się zazwyczaj 40-60 (wybierane przez graczy są oczywiście mniejsze (zazwyczaj 40-60 kart), ale by mieć z czego wybierać, najpierw trzeba zainwestować w kolekcję i to kupie kasy, bo nie da się po prostu kupić w sklepie wszystkich kart. Nabywa się za to zestawy startowe oraz boostery, do których karty dobierane są losowo - przy czym lepszych jest znacznie mniej niż popularnych (np. tylko 1 na boostera). CCG jest zatem idealną maszynką do wysysania pieniędzy, bo jak ktoś już gdzieś w nałóg, kolejne zestawy będzie kupował bez opamiętania, byleby tylko zdobyć wymarzone karty, dzięki którym w końcu wszystkich znanych rozwali. O ile oczywiście ci własnych tali nie zmienia, a to sprawia, że zakupom przez mniej więcej rok-dwa nie ma końca - potem to już się na szczęście nudzi.

Można się - rzecz jasna - wymieniać kartami z innymi graczami czy kupować je pojedynczo, ale to i tak niewiele zmienia. Kto normalny dałby za kawałek papieru paręset złotych? Zresztą prawdziwe rarytasy, jak np. te do Magic the Gathering (najpopularniejsza CCG), kosztują znacznie, znacznie więcej...

GRYWALNOŚĆ

VIDEO

AUDIO

3

6

6

WERDYKT

import decka z poprzedniej części

tylko jeden przeciwnik

brak tutoriala

brak multi

absurdalny poziom trudności

pojedynki tylko z Ai

GRA ***SUPER***

9 TYLKO!
90 zł

PREZENTUJE:

PLUTON

**PIERWSZA STRATEGIA W CZASIE RZECZYWISTYM
O TEMATYCE WOJNY W WIETNAMIE**

NA PODSTAWIE KULTOWEGO FILMU OLIVERA STONE'A!



**POLSKA
WERSJA**

JUŻ W SPRZEDAŻY W TWOIM KIOSKU!

PRODUCENT: RELATED DESIGNS
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 119,90 ZŁ
WWW.NOMAN'S-LAND.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: PIII 700 MHz
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 16 MB

MGAMER | BAWI ALE | WKURZA!



Nieliczny oddział obraca w pył siedzibę Brytyjczyków. Ci nawet nie podejmują walki.

Historia USA. Od czasów pierwszych kolonizatorów po rewolucję kolejową oraz towarzyszące jej zjawiska. Mimo to wprowadzane właśnie na polski rynek No Man's Land nie jest grą historyczną. Z dorobku ojców Ameryki zespół producencki korzystał swobodnie, wybierając jedynie nieliczne fakty i przekształcając je dowolnie z myślą o podniesieniu grywalności produktu finalnego.

Niewiarykalne studio Related Designs wierności historycznej wcale nie starało się zachować. Pomysł na No Man's Land od początku zakładał, że będzie to gra osadzona w rodzącej się Ameryce, ale bez znanych lepiej lub gorzej wydarzeń oraz postaci. W tle atmosfera przywołująca na myśl „Patriotę” czy „Tańczącego z wilkami”. Na pierwszym planie czysta zabawa – odsączona z podręcznikowych treści rozrywka.

Przy pierwszym spotkaniu No Man's Land może się wydać zupełnie przeciętnym klonem Age

of Empires. I rzeczywiście trudno byłoby przyjąć, że ekipa Related Design, cenionej serii AoE nie zna na wylot oraz że podobieństwa obu tytułów są jedynie kwestią przypadku. Wzorowanie się na najlepszych nie jest jednak żadną ujmą, a graczom wychodzi zwykle na dobre. Dość powiedzieć, że dla tych, którzy mieli już sposobność poznać dzieło Microsoftu, problem rozgrywania interfejsu i mechaniki gry zwyczajnie nie istnieje. Można zatem spokojnie skupić się na tym, co obie gry dzieli. A sporo tego.

*White man came across the sea
He brought us pain and misery*

W No Man's Land wydzielono trzy oddzielne kampanie. Ściera się w nich ze sobą sześć stron konfliktu, z których każdą będziemy mieli okazję pokierować (co wiąże się z różnymi konsekwencjami, min. podniesieniem grywalności). Podział na „nacje” nie jest zbyt klarowny i przebiega nieco w poprzek oczekiwanym potencjalnym odbiorców. Otrzymujemy w ten sposób dwa osobne plemiona indiańskie, konkwistadorów hiszpańskich i brytyjskich oraz grupy określane jako „osadnicy” i „patrioci”. Istotne, że różnice w sposobie prowadzenia rozgrywki każdą z nich są widocz-

ne na pierwszy rzut oka i determinują sposób rozwijania się naszych jednostek.

Każda kampania stanowi odrębną całość. Nie układają się one w żaden logiczny ciąg, a tym bardziej w chronologiczny. Sama fabuła zaś to najbardziej ordynarny przykład liniowości. W trakcie trwania kampanii pozbawieni jesteśmy wpływu na to, jaką stroną kierujemy. Odrębne założenia decydują o tym, kogo w danym momencie mamy wspierać, i dokładnie wyznaczają moment, w którym z jedną nacją musimy się rozstać, a pospieszyć na pomoc drugiej. Kluczowe dla scenariusza wydarzenia przedstawiane są w formie cut-scenek realizowanych na engine'ie gry. Jak na RTS wypadają one lepiej niż dobrze, a zasługa tkwi głównie w ładnej, sprawnej pracy kamery. Z tym, że w No Man's Land cut-scenki liniowość tylko podkreślają.

*He killed our tribes, he killed our creed
He took our game for his own need*

Mieszane uczucia wywołuje u mnie nadmierne zróżnicowanie misji. Wprowadzone chyba bardziej na siłę niż z rozsądku. Roi się tu od zadań dalece odbiegających od typowych erteosowych konwencji, a zahaczających o wciąż niemające dobrej nazwy, ale zarezerwowane dla gier commandosopodobnych, poletko. W wielu misjach rozwój osady to rzecz o tyle abstrakcyjna, że... żadnej osady w nich nie ma. Gracz pozostaje sam na sam z garstką armii u boku, którą ma bezpiecznie przeprowadzić do wskazanego punktu na mapie tudzież uwolnić kogoś z niewoli etc. Mocno się zastanawiałem, z jakiego typu grą mam do czynienia, gdy celem misji było odbicie niewolnic z farm i to w taki sposób, aby nie wywoływać większego zamieszania...

Gdy już jednak mamy możliwość rozbudowy obozu, do głosu dochodzą zasady znane z Age of Empires. Nie wzniesiemy żadnego obiektu ani nie wyszkolimy żadnej jednostki, jeśli zasó-





Dla załogi Related Designs No Man's Land nie było pierwszą randką z tematyką kolonizacji Nowego Świata. Wcześniej, wprowadzając pod szyldem Data Becker, popełnili grę zatytułowaną America: No Peace Beyond The Line. Był to raczej średnio ambitny (i średnio udany) RTS przygotowany w konwencji zbliżonej do AoE. Tym, którzy o grze do tej pory nie słyszeli - stanowczo odradzam nadrabianie zaległości. Chociaż być może warto zainteresować się kontynuacją tego tytułu. Prace nad America II trwają już od kilku lat, a gra została zaprezentowana m.in. na targach E3 w roku 2002.



Bitwa morska jakich wiele. W No Man's Land to element najprzyjemniejszy i zdecydowanie nie sporadyczny.

Indianie prędko łatają uszkodzone fortyfikacje. Kolejny atak może nadejść już za chwilę.



by trzech głównych materiałów - drewna, złota i pożywienia - będą puste. Z dwoma pierwszymi nie ma tu raczej problemu, coś do ścinki zawsze się znajdzie, a na brak złóż świeżego kruszcu też nie ma co narzekać. Dużo gorzej jest z jedzeniem, przynajmniej dopóty, dopóki nie będziemy w stanie postawić trading house,

część należy przeważnie poświęcić na robotników zajmujących się pozyskiwaniem surowców.

Prowadzenie walki frustrujące jest jeszcze z jednego powodu. To coś, co przyjęło się określać sztuczną inteligencją (przy czym sztuczna na pewno, inteligencja - nie bardzo). Kiedy mamy opracowany plan ataku i chcemy zrealizować go w miarę skrupulatnie,

alnie interesują. Niestety drzewo technologiczne nie jest zbyt skomplikowane, aby można tu mówić o wyrafinowanych (technologicznie) atakach na wroga. Korzystać będziemy z wąskiego zasobu sprzętów i jednostek, które - rzecz jasna - wystarczą do wywiązania się z założeń misji, ale szybko uczyni to z rozgrywki serię rutynowych operacji. Zwłaszcza że armia nigdy nie nabierze porywających rozmiarów. Górna granica liczebności populacji to 150 jednostek, z czego olbrzymią

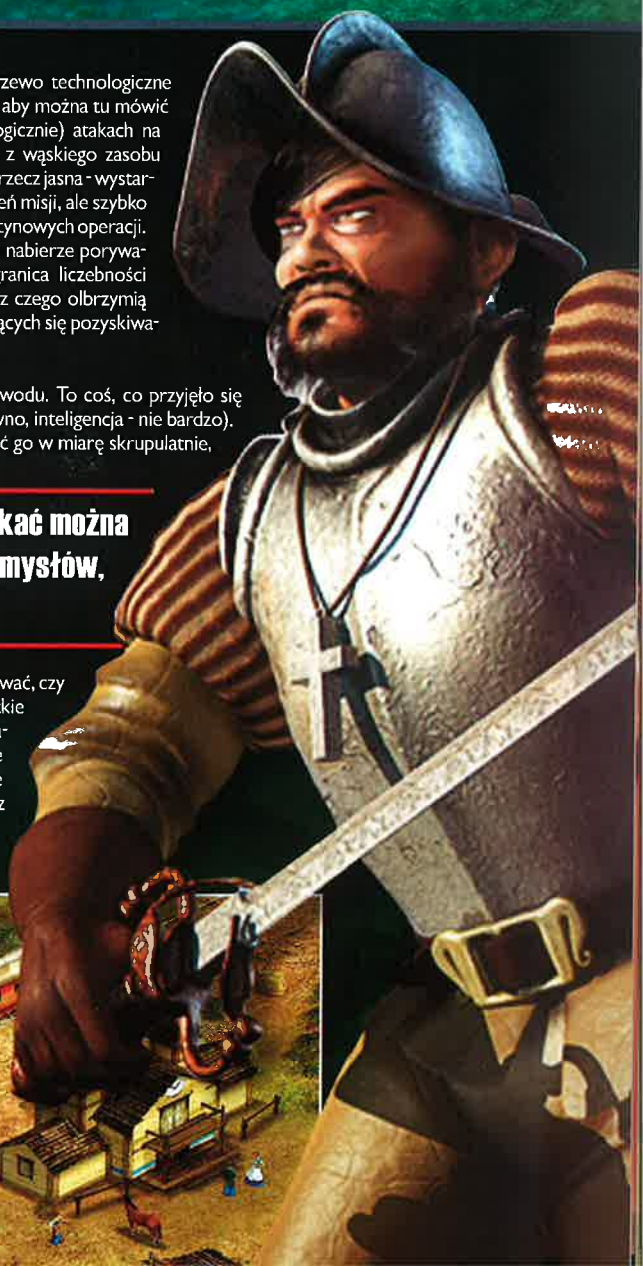
Ciekawy projekt, marna realizacja. Kuleje sztuczna inteligencja, narzekać można na słabe drzewo technologii. Docenić natomiast wypada kilka nowych pomysłów, jak na przykład możliwość budowania i korzystania z kolei żelaznej.

który m.in. umożliwia wymianę złota na żywność. Najlepszym dostawcą jedzenia są farmy. Kłopot w tym, że w No Man's Land farmy stawiać możemy jedynie na żyznych glebach, które na większości map pozostają prawdziwym rarytasem. Co gorsza, farmom przypisany został niski limit produktywności, a na miejscu raz „wyczerpanej” farmy nie da się postawić nowej, która miałaby uzupełniony limit. Z kolei polowania i polowy to w większości scenariuszy opcje czystko teoretyczne.

*We fought him hard we fought him well
Out on the plains we gave him hell*

No Man's Land jest grą nastawioną na walkę. Jeśli rozbudowujemy zaplecze, to tylko po to, aby przygotować się do uderzenia na wskazany cel i wypłenić kogoś z terenów, które nas aktu-

nieustannie musimy trzymać oko na jednostkach i kontrolować, czy przypadkiem nie wpadły one już na pomysł, jak te wszystkie strategiczne rozplanowania skutecznie nam położyć. Nigminnie zdarza się, że polecenie ataku zostaje wykonane tylko przez część zaznaczonej armii albo że kilku niewiele myślących żołnierzy samodzielnie wyprawi się do miejsc, z jakich szansę wrócić mają wyłącznie jako nawóz w doniczkach. Największą plamę dają łucznicy, którzy wieże obserwacyjne





Głód, chłód i mróz, ale walczyć trzeba. W przeciwnym razie: cmentarz na polu.

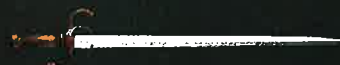
Kluczowe budowle na otwartej przestrzeni - idealny cel do ataku.



wroga ostrzeliwać wolą po wkroczeniu do centrum jego osady, a nie - jak zwykłym proponować - z otaczających mury obronne wzgórz, co dałoby im szansę nie tylko na szybkie zlikwidowanie defensywy wroga, ale i pozostanie bez uszczerbku na zdrowiu.

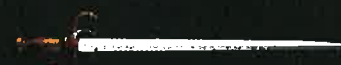
Inteligencją „blyszczą” również przeciętni osadnicy. Wznosząc kilka sąsiadujących ze sobą obiektów, są w stanie zaplanować ich budowę tak, że po jej zakończeniu sami znajdą się na malutkiej przestrzeni między kilkoma bu-

odkrycie pozostałych fragmentów mapy, wyeksploatowanie wszystkich dostępnych złóż i cieszenie się pełną dominacją. Cel osiągnięty!! No, to dalej do roboty - nowe wyzwanie czeka.



*But many came to much for Cree
Oh will we ever be set free*

Tym, którym ograniczenia trybu kampanii zbyt nie leżą, pozostało także singleplayerowe own game oraz granie przez Internet albo sieć LAN. Own game zasadniczo oferuje te same modele rozgrywki, co tryb multiplayer - z tym, że rolę żywych przeciwników podejmuje w niej komputer. Jakież to modele? Podstawowym jest naturalnie Deathmatch, którego zwycięzcą zostaje ten, komu uda się zgładzić wszystkich



*Riding through dustclouds and barren wastes
Gallop hard on the plains*

No Man's Land pracuje na autorskim engine 3D. Obraz możemy płynnie zoomować oraz obracać we wszystkich płaszczyznach (wymaga to odhaczenia jednej opcji w panelu menu - do czego recenzent jednego z największych światowych serwisów growych nie był w stanie dojść, hehe). Grafikę, w przeciwieństwie do kilku innych aspektów gry, można pochwalić. Rzuci się w oczy szczegółowość świata, świet-

Engine dobry, ale niestety nie wyrabia przy większej liczbie jednostek na ekranie. I obraz wówczas skacze...

przeciwników i opanować całą mapę. King Of The Hill oraz Domination to wariacje na temat popularnego capture the flag. W pierwszym wygrywa zawodnik, który jako pierwszy przechwyci znajdującą się w zaznaczonym miejscu flagę i zdoła utrzymać ją przez ustalony na początku czas. Drugi różni się tylko tym, że zdobyć trzeba flagę z obozu wroga, nie dopuszczając przy tym, by on opanował naszą. W trybie Domination każda ze stron otrzymuje hero, którego musi strzec jak oka w głowie. Wygrana przypada temu, kogo hero do końca pozostanie przy życiu. Pozostałe dwa modele rozgrywki związane są z budową i ochroną linii kolejowych. Należy się im uwaga, gdyż nie tylko są czymś zupełnie unikatowym w dziedzinie RTS-ów, ale po prostu wykonano je dobrze i niesamowicie wciągają. Szczególnie gdy gramy ze znajomymi - a nie z komputerem.

Jako się rzekło, multiplayer dostępny jest zarówno poprzez LAN, jak i Internet. Gra w sieci lokalnej nie nastrocza problemów. Inaczej jest z Internetem. Aby znaleźć kogoś do grania i w ogóle ten tryb odpalić, niezbędne będzie skorzystanie z GameSpy. Jego instalacja zabiera nieco czasu, aktualizacja i założenie konta także. Zabawne, że gdy wszystko jest już gotowe i mamy ochotę uciąć sobie partyjkę z pierwszym lepszym delikwentem, okazuje się, że o

ny efekt wody uderzającej o brzeg, ładnie wyglądające wybuchy. Dopiero przy maksymalnym przybliżeniu rzecz traci trochę na animuszu, ale to i tak powiększenie, przy którym nikt, komu zależy na zwycięstwie, nie będzie się decydował na grę. Widać też doskonale, że NML w pełni korzysta z 32-bitowej palety kolorów. Tło muzyczne stanowi tu natomiast kilka utworów właściwych tylko konkretnym stronom konfliktu oraz pewne stałe motywy. Wszystkie je łączy to, że ładnie komponują się z resztą gry i nie nudzą, nawet podczas długich sesji.



*Run to the hills
run for your lives*

W jakim stopniu No Man's Land zasługuje na uwagę przeciętnego miłośnika RTS-ów? Cóż, nie jest to program z kanonu lektur obowiązkowych. Owszem, może się podobać, przyjemnie zająć na kilkanaście godzin. Równie dobrze jednak idzie mu rozwścieczanie gracza garścią osobliwych niedociągnięć, z miżernym AI na czele. Z drugiej strony, jeśli ktoś szuka interesującej gry sieciowej i akurat ma z kim w nią pograć, No Man's Land wydaje się całkiem rozsądnym wyborem. [CDA]

7

GRYwalność

VIDEO

AUDIO

6

7

7

WERDYKT

kilka ciekawych pomysłów

interesująca tematyka

ładnie zrealizowane cut-sceny

sztuczna inteligencja!

trudności w sterowaniu oddziałami

mało możliwości rozwoju technologii

Świat należy do Ciebie!

Wejdź w świat Internetu - z nowymi routerami ADSL firmy D-Link



DSL-G604T

- Bezprzewodowy router ADSL Annex A z wbudowanym modemem
- Zintegrowany 4-portowy przełącznik 10/100 Mb/s do połączenia komputerów w sieci Ethernet LAN
- Punkt dostępowy 11/22/54 Mb/s (IEEE 802.11g, b+, b)
- Możliwe bezproblemowe podłączenie dalszych przełączników lub koncentratorów (wszystkie porty obsługują funkcję Auto-Uplink)
- Prawidłowy Plug & Play - instalacja bez sterowników
- Wymienna antena (złącze RP-SMA)

DSL-504T

- Router ADSL Annex A z wbudowanym modemem
- Zintegrowany 4-portowy przełącznik 10/100 Mb/s do połączenia komputerów w sieci Ethernet LAN
- Możliwe bezproblemowe podłączenie dalszych przełączników lub koncentratorów (wszystkie porty obsługują funkcję Auto-Uplink)
- Prawdziwy Plug & Play - instalacja bez sterowników

DSL-502T

- Router ADSL Annex A z wbudowanym modemem
- Port Fast Ethernet 10/100 Mb/s oraz port USB do połączenia z komputerem PC lub laptopem.
- Prawidłowy Plug & Play - instalacja bez sterowników



Communication by D-Link. D-Link oferuje szeroką paletę routerów internetowych, doskonale dopasowanych do indywidualnych potrzeb. Zarówno dla pojedynczych stacji roboczych, istniejących sieci LAN, jak również dla sieci bezprzewodowych - u nas znajdziesz zawsze pasujący sprzęt. Oczywiście nasze produkty spełniają wszelkie normy (G.dmt, G.lite, G.hs).

Dodatkową funkcją jest możliwość aktualizacji routerów, np. obsługi przyszłych standardów ADSL (ADSL2, ADSL2+), poprzez uaktualnienie oprogramowania sprzętowego (firmware). Dzięki temu nasze routery są zawsze na czasie.

Więcej informacji na stronie: www.dlink.pl

Komputronik.pl



D-Link
Building Networks for People

PRODUCENT: KHEOPS STUDIOS
DYSTRYBUTOR: ADVENTURE COMPANY
WWW.ADVENTURECOMPANYGAMES.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESSOR: PIII 600 MHZ
RAM: 64 MB
GRAFIKA: RAM: 32 MB

EGM | STAROEGIPSKIE, NIE ZA TRUDNE, ŁAMANIE GŁOWY

EGYPTIAN PROPHECY THE FATE OF RAMSES

Starożytny Egipt... Pierwsze ślady tej cywilizacji historycy (i nie tylko: „Żołnierze, ze szczytów tych piramid patrzy na was czterdzieści wieków!”) datują na cztery-pięć tysięcy lat wstecz. Państwo, które było już doskonale zorganizowane, prowadziło własną politykę oraz miało własne kulturę i sztukę, kiedy wokół siedmiu wzgórz nad Tybrem rosły dęby, a nad Wisłą odziani w skóry Celtowie kradli sobie nawzajem owce (lub robili z nimi coś znacznie gorszego!).

Twórcy gier komputerowych dość często sięgają do historii Egiptu, bo to niewyczerpana studnia pomysłów i tematów. Po raz pierwszy jednak sięgnęli po wątki związane z panowaniem Ramzesa II, zwanego Wielkim, który był jednym z najwybitniejszych władców Egiptu - wojownikiem i budowniczym, a także jednym z najdłużej panujących nad Nilem władców (od około 1280 p.n.e. do 1212). Pokonał wojowniczych Hetytów (jako pierwszy w historii ci jasnowłosi i niebieskooccy wielbicieli porządku domyślili się, co można zrobić z pewnym niepozornym na oko, szaroniebieskim metalem). Zbudował też słynną świątynię w Abu Simbel.

Ad rem!

Gra The Egyptian Prophecy odnosi się do wymyślonego przez autora scenariusza dramatycznego momentu panowania faraona - kiedy tego powaliła choroba i zwrócił się on do Ammona o łaskę zdrowia. Bóg odpowiedział przychylnie i zgodził się przedłużyć mu życie, ale - jak to bóg - pod kilkoma warunkami. Faraon ma Amonowi wzniesić świątynię z gigantycznym obeliskiem (ciekawe, czemu „byczący się” Amon - w mitologii egipskiej przedstawiany w wiadomej rogatej postaci - sam

nie mógł sobie wzniesić odpowiedniej świątyni, tylko zmuszał do tego i bez tego zapracowanych ludzi). Budowa oczywiście natychmiast ruszyła „z kopyta”, ale...

Na placu budowy zaczęły się dziać dziwne rzeczy - na budowniczych spadała plaga wypadków przy pracy, nagłych chorób i innych tajemniczych, a przeszkadzających w wykonaniu zadania wydarzeń. Faraon wysłał kapłankę bogini Wadzet, by ta zbadała sprawę (kapłanka, a nie bogini) i w razie możliwości usunęła zagrożenie. Piękna Maya, posiadająca dar „widzenia”, zabiera się do dzieła.

In medias res!

Gra Egyptian Prophecy, czyli Egipskie Prorocstwo, jest grą fabularną FPP opartą na systemie „węzłów” - w ramach jednej lokacji poruszasz się skokowo od węzła do węzła, w nich się zatrzymujesz i masz pełną swobodę rozglądnięcia się dokoła, w górę i dół (czyli w kącie przestrzennym obejmującym 4 :)). Kontrolę nad ruchami i postępkami postaci sprawujesz za pomocą myszy i niezbyt skomplikowanej przelotki (interfejsu). Postępy w grze nagradzane są bardzo efektownymi animacjami. Masz możliwość nieograniczonej liczby zapisów gry, na ekranie możesz też „wyswietlać” treść dialogów. Animowana przez ciebie podczas gry postać (kapłanka Maya) w kilku miejscach może zginąć (co prawda, nie

zdarza się to za często), ale zaraz potem gra automatycznie przenosi cię do krytycznego punktu, w którym popełniłeś błąd. Kolejną z cech charakterystycznych dla gry są jej skromne wymagania techniczne i szybkość ładowania wcześniej zapisanych gier.

Zadaniem, które stanie przed tobą, będzie odkrycie, jakie siły stoją za wszystkimi tajemniczymi wypadkami, rozgrywanymi się na terenie budowy i gdzie indziej. Podczas wędrówek Mayi kilkakrotnie przyjdzie odwiedzić zaświaty, bowiem gra odwołuje się do egipskich wierzeń i religii - bogowie co prawda nie wtrącają się tu w losy śmiertelników fizycznie, ale dają Mayi wskazówki i stawiają przed nią rozmaite zadania, w realizacji których będziesz musiał jej udzielić pomocy. Zaświaty te są bardzo ciekawymi miejscami - piękny wodny ogród bogini Izi, podziemne wulkaniczne domeny boga Ptah lub niepodzielnie rządzony przez Seta świat umarłych, w którym posadzka wygląda jak zawieszona wśród gwiazd pasmo zeschniętego pergaminu.

W niektórych momentach grę posuwają naprzód rzucane przez Mayę zaklęcia. Na początku ma ich niewiele, ale w trakcie rozgrywki nauczy się wielu nowych. Wszystkim zaklęciom towarzyszą ładne animacje - te zresztą są mocną stroną gry. Szybko się wczytują i są dość efektowne - w odróżnieniu od pozostałych elementów gry ukazano je „panoramycznie”, z pasami od góry i u dołu ekranu.

Podczas gry Maya będzie prowadziła rozmowy z różnymi postaciami. Szkoda tylko, że wyczerpane tematy nadal pozostają w menu rozmów, a to wprowadza pewien nieporządek do gry - ale jakoś można sobie z tym poradzić. Powtarzane odpowiedzi można przerwać, klikając PKM.

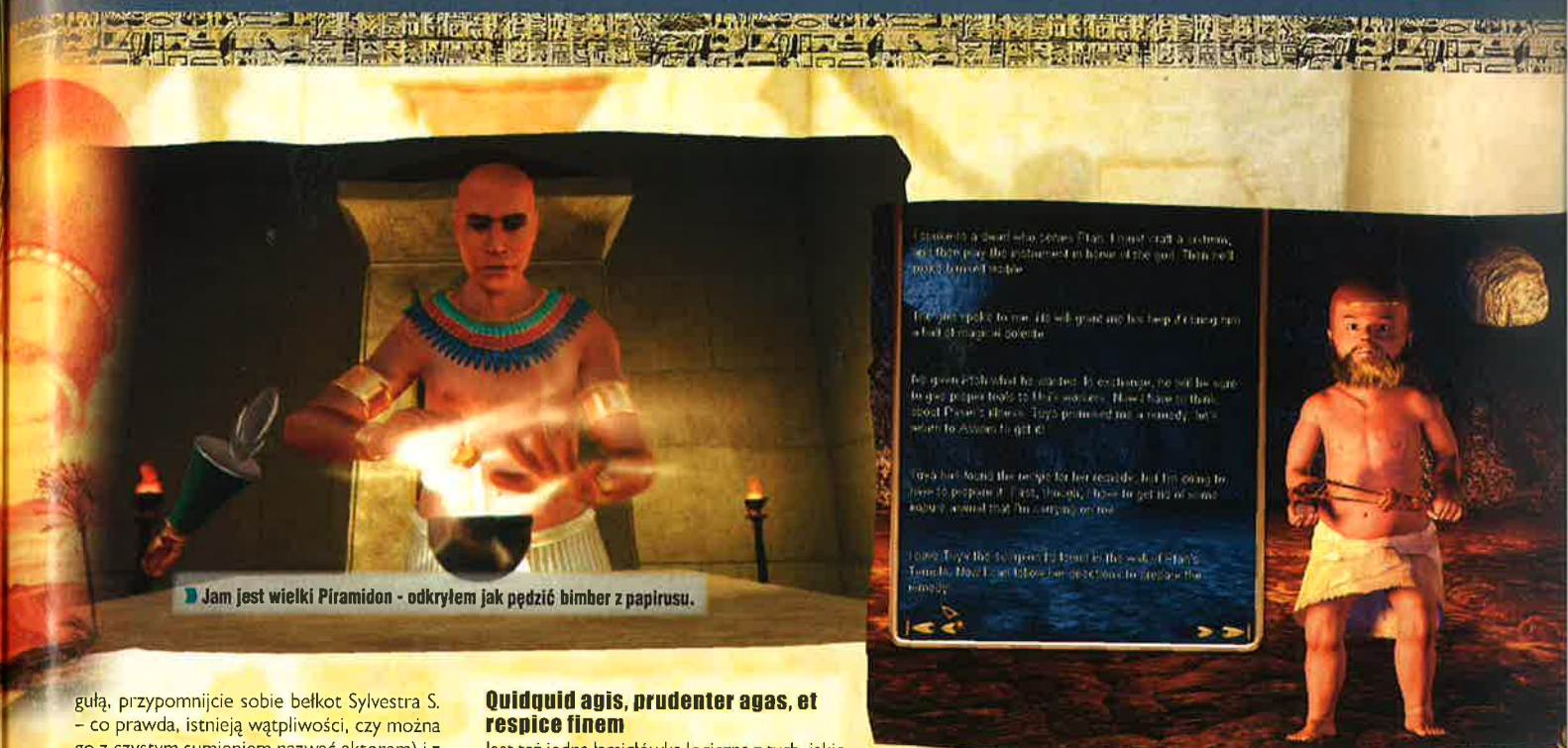
Opracowanie dźwiękowe gry jest staranne, choć może mało odkrywcze. Aktoży podają tekst wyraźnie (co nie zawsze jest re-

Hieroglify

Egipskie hieroglify długo opierały się wysiłkom europejskich uczonych, którzy usiłowali je odczytać. Po wielu latach udało się to francuskiemu uczonemu o nazwisku Champollion. A kluczem do nich okazał się słynny „kamień z Rosetty”, na którym to znaleziono ten sam tekst zapisany po grecku oraz egipsku (hieroglifami i późniejszym uproszczonym piśmie alfabetycznym).



RECENZJE



Jam jest wielki Piramidon - odkryłem jak pędzić bimber z papirusu.

gułą, przypomnijcie sobie belkot Sylwestra S. – co prawda, istnieją wątpliwości, czy można go z czystym sumieniem nazwać aktorem) i z dobrą dykcją. Efekty dźwiękowe zaskakują pomysłowością – w rozległych świątynnych amfiladach naprawdę czuje się przestrzeń. Tematy muzyczne podkreślają nastrój i poczucie grożącego naszej bohaterce niebezpieczeństwa. Wszystko jest zatem poprawne – takie jakie być powinno.

Quis, quid, ubi, quibus auxiliis, cur, quomodo, quando?

Zagadki stawiane przed nami w grze nie należą na szczęście do typu, którego nie lubię (aby otworzyć drzwi zamknięte od środka na klucz, musisz wsunąć pod nie kartkę znalezione w innym mieście [co za idiota wiezie ze sobą przez pół Europy nikomu niepotrzebną kartkę], wetknąć w dziurkę wyprostowany spinacz znaleziony przed tygodniem w zapuszczonej toalecie i naoliwić zawiasy smarowidłem do włosów). Nie, w TEP: TFor wszystkie przedmioty potrzebne do rozwiązywania problemu, jaki gra stawia przed tobą, znajdziesz niezbyt daleko – zwykle w tej samej lokacji, w odległości kilku kroków.

Quidquid agis, prudenter agas, et respice finem

Jest też jedna łamigłówka logiczna z tych, jakie się pojawiły po raz pierwszy gdzieś tak przed trzydziestu laty i które na własny użytek nazywam łamigłówkami o domkach. „Jest pięć domków – w środkowym żółtym hoduje się kanarka. Hiszpan mieszka w domku czerwonym, stojącym na prawo od domku białego, gdzie pije się herbatę...” i tak dalej. Trzeba odpowiedzieć na pytanie, kto np. hoduje żyrafę i w którym domku pije się wodę. Bardzo lubię ten rodzaj zagadek, a rzadko jest on stosowany w grach fabularnych. Ostatnio pojawiła się taka w drugiej chyba części przygód Harry Pottera, tylko że tam chodziło o butelki. Co prawda, w grach komputerowych można się z nimi uporać, wskazując rozwiązanie na chybił-trafił – w przypadku wyboru z pięciu możliwości za pierwszym razem mamy szansę 20% trafienia, za drugim już tylko cztery możliwości, za trzecim trzy i tak dalej. W przeciwieństwie do prawdziwego życia zawsze możemy wywołać zapisaną wcześniej grę.

Jest też zagadka podobna do tej, z jaką mieli do czynienia ci, co grali w Return to Zork – gra

poradzić i bez nich. Zagłada się do niej z menu głównego i paska Inventory. Dowiesz się z niej sporo o budowie egipskich świątyń i ukrytej w nich symbolice. Twórcy powiedzą coś o roli kapłana architekta (jeden z egipskich architektów, niejaki Imhotep, awansował do roli boga, czego mu nieustannie zazdrościł mój znakomity znajomy, znany pisarz powieści i opowiadań fantastycznych Andrzej Ż. – który też jest z zawodu architektem). Dowiesz się także sporo o życiu faraona Ramzesa II i wielu jego dokonaniach. Teksty encyklopedyczne ilustrowane są rysunkami i rycinami.

W sumie jednak gra nie należy do osobliwie skomplikowanych. Jej scenariusz jest w zasadzie liniowy – nie musisz przemierzać całego obszaru gry, miotając się po przebytych już lokacjach. Bohaterka miewa prawdziwe problemy, ale nie za często i takie, z którymi można się uporać. Graficznie program wygląda poprawnie – nie powala, ale i nie budzi sprzeciwu. Można by mieć zastrzeżenia do sposobu rozwiązywania niektórych kwestii, przewidzianego przez twórców gry. No, np. potrzebny nam kij. W okolicy aż się od nich roi, ale nie, możemy wziąć tylko ten, który upatrzyli sobie twórcy. Niezbyt wielka to wada, ale zawsze.

Ponieważ muszę się zdecydować na jakąś ocenę, napiszę tak: gra jest łatwa, lekka i przyjemna. Zawodowym rozpruwaczom gier fabularnych nie da za dużo satysfakcji, ale można ją spokojnie polecić tym, co dopiero terminują w sztuce przechodzenia tego typu produkcji. A od czasu do czasu krótka chwila wytchnienia przysła się i miłośnikom twardych orzechów. [CBA]

Zawodowym „rozpruwaczom” ta gra nie da za dużo satysfakcji, ale można ją spokojnie polecić tym, co dopiero zaczynają swą przygodę z tym gatunkiem gier.

W dodatku używasz ich w zasadzie zgodnie z przeznaczeniem – hak służy do zahaczenia, a lina do „zalinienia”. Czy znaczy to, że gra jest prosta?

Quaerit et juvenietles

Nie, wcale nie. Jest w grze kilka całkiem niezłych łamigłówek, które są tym, czym być powinny – łamigłówkami. Niektóre są typowo mechaniczne – szczególnie przypadła mi do gustu łamigłówka w kształcie walca, w której można przesunąć całe kolumny i poziome warstwy. Wymaga sporej wyobraźni przestrzennej.

planszowa, którą rozgrywasz przeciwko komputerowi. Na szczęście natykasz się na nią – tak jak w tamtej grze – pod sam koniec. Musisz liczyć na odrobiny szczęścia i starannie zaplanować kolejne ruchy zgodnie z otrzymanymi wcześniej wskazówkami.

Uczta Baltazara?

Twórcy gry włożyli w program Encyklopedię wiedzy o starożytnym Egipcie i czasach Ramzesa II. Jest ona bardzo przydatna użytkownikowi i zawiera niektóre informacje przydatne w grze, choć można sobie



► PRODUCENT: LUXOFLUX
► DYSTRYBUTOR: LEM
► CENA: 169 zł
► WWW.ACTIVISION.COM

► WIN 98/ME/00/XP
► PROCESOR: PIII 800 MHz
► RAM: 128 MB
► GRAFIKA RAM: 32 MB

CONSTANTY FOCH | ULICE LOS ANGELES...

TRUE CRIME

STREETS OF LA

Bycie *bad boyem* jest trendy (nawet bardziej niż nasz Eld). Takie przy najmniej wrażenie można odnieść, przyglądając się niektórym ostatnim tytułom gier – GTA3, Mafia itd. to wielkie przeboje i produkcje, w których im jesteś gorszy (z moralnego punktu widzenia), tym jesteś lepszy (w grze). Lubicie być niegrzeczni, co?

True Crime: Streets of L.A., chociaż pomysłem, strukturą i wieloma rozwiązaniami zasadniczo przypomina dwa wymienione we wstępie tytuły, to jednak zupełnie inna jazda – tym razem przyjdzie nam stanąć po stronie prawa i porządku (no... może niekoniecznie porządku, bo trochę bałaganu narobimy). Jeśli więc chcesz zobaczyć, jak wygląda życie tajnego gliny w Mieście Aniołów, zapnij pasy, bejbe i... gaz do dechy!

Co za typciu!

True Crime: Streets of L.A., wydane na konsolach w ubiegłym roku, trafia teraz na PC-ty. Niektórzy z was zatem mieli już pewnie okazję co nieco o nim usłyszeć (a może nawet weń zagrać), ale dla wszystkich ortodoksyjnych blaszak menów będzie to absolutna premiera – dlatego też godzi się coś napisać o fabule gry.

Słowo „fabuła” pasuje zresztą do True Crime jak ulał, bowiem jego twórcy postawili sobie za cel stworzenie interaktywnego policyjnego filmu klasy B. Może bez fotorealizmu, za to z tempem, zwrotami akcji i bohaterem żywym przeniesionym z piątkowej, wieczornej oferty Polsatu. Facet, którego

owaniem Nicka na działającego w pojedynkę, niezależnego policjanta z pretensjami do całego świata. **Kang** jest wrogo nastawiony do wszystkich i w większości przypadków zachowuje się jak nieokrzesany „chamuś”. Wydaje mu się, że jest nieomylny i we wszystkim najlepszy. Wszystko to powoduje, że po kilkudziesięciu minutach grania myślisz sobie „Co za typcio!” – i masz ochotę sprowadzić go do

Polsat. 23.45

Oczywiście można przyjąć, że to taka konwencja, tym bardziej że pod koniec gry Nick trochę łagodnieje – co jest akurat zgodne ze schematem policyjnych filmów klasy B. Wtedy całość nabiera większego sensu i po prostu, choć z trudem, starasz się wcielić w tę postać. Czeką cię wtedy masa absurdów i banałów rodem z kina akcji, ale wszystko to podane z takim wyczuciem konwencji, że właściwie nawet bawi.

Zaraz po przybyciu do EOD Kang zabiera się za rozwiązywanie sprawy wymuszeń w azjatyckiej dzielnicy. Trafia na ślad działań triady (chińska mafia), odkrywa dalekowschodnie powiązania rosyjskiej mafii, tropi skorumpowanych eks-policjantów, wpada na trop legendarnego króla przestępczego świata, walczy z żywymi trupami i ognistymi demonami (tak!) i cały czas flirtuje (na swój sposób) z partnerką-policjantką latynoskiego pochodzenia. Aha...

działaniami będziesz kierował, to Nick Kang – policjant z gatunku tych „skuteicznych, acz niesubordynowanych”. Przyjmuje ofertę wstąpienia do specjalnego oddziału sił porządkowych o nazwie Elite Operations Division.

EOD to miejsce wymarzone dla gliniarza pokroju Nicka – Kang ma tendencję do siłowego i niezgodnego z procedurami załatwiania spraw, a EOD działa właśnie w ten sposób, nie przejmując się papierkami i wyniesionymi z akademii regulami. Myślę jednak, że twórcy scenariusza gry trochę przesadzili z kre-

parteru kilkoma celnymi uwagami. Niestety nie możesz, a że cała gra fabularnie bazuje właśnie na tej postaci – jest ona podporządkowana takiemu, a nie innemu jej charakterowi. **Może się w związku z tym okazać, że po prostu nie będziesz chciał jej skończyć, bo ten bubek z ekranu zwyczajnie będzie cię wkurzał. I to ostro!**





Twórcy gry postawili sobie za cel stworzenie interaktywnego policyjnego filmu klasy B – może bez fotorealizmu, za to z tempem, zwrotami akcji i bohaterem żywcem przeniesionym z piątkowej, wieczornej oferty Polsatu.

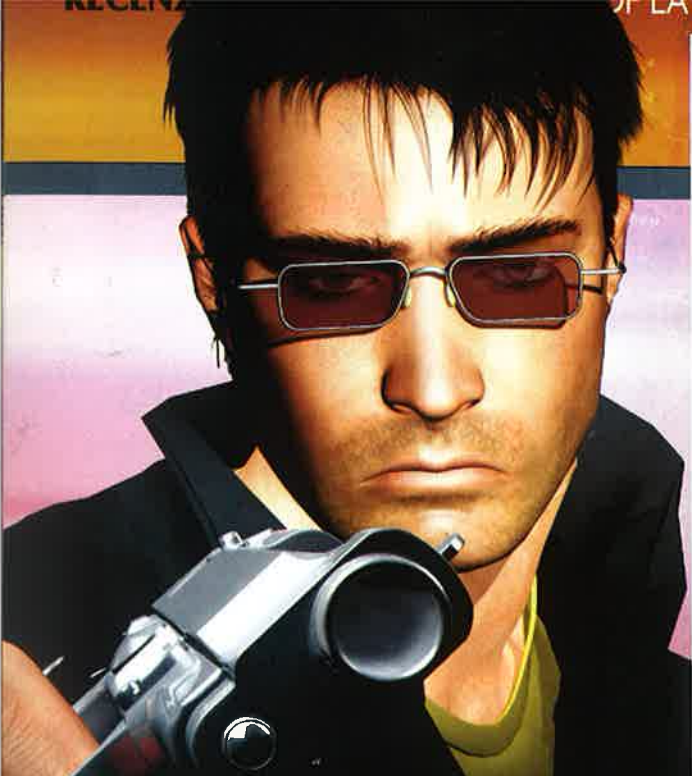
Nie musisz wracać jeszcze raz do poprzedniego zdania – podczas gry Nick musi się uporać nie tylko z bandziorami z krwi i kości, ale również z kilkoma przeciwnikami niekoniecznie pochodzącymi z tego świata. A wszystkiemu temu towarzyszą oczywiście pościgi po ulicach Los Angeles, strzelaniny z setkami żołnierzy mafii i bijatki z dziesiątkami chuliganów, z których każdy zna co najmniej kilka ciosów karate.

Mówiłem, że będzie Polsat i to z pasma, kiedy przed telewizorem siedzą już tylko zieloni studenci i chmielowe grubasy. I tak jak czasem dobrze jest wyłączyć szare komórki i po prostu popatrzeć beznamiętnie w telewizor, tak równie dobrze zagrać czasem w grę z bezsensowną fabułą. A choć wiele ich pretenduje do tego tytułu, True Crime plasuje się w czołówce – i traktuję to jako jej plus, nie minus. Poważnie!

Tra-ta-ta-ta!

Tyle o fabule (czyli teorii). Teraz – jak się w to gra (to praktyka). Gra podzielona jest na rozdziały (acts), a każdy z nich na kilka (zazwyczaj około 6-8) misji. Wszystkie mają jasno określone cele (więcej o tym poniżej), a co za tym idzie – stylistycznie należą do jednego z czterech rodzajów misji występujących w True Crime. Są to jeżdżenie, walczenie wręcz, strzelanie lub skradanie się.

Załóżmy, że w jednej z misji w określonym czasie musisz dojechać do budynku, w którym odbywa się spotkanie mafii. Wsiadasz do samochodu (swojego lub dowolnego innego zwinętego z ulicy) i pędzisz przed siebie na złamanie karku, korzystając z pomocy umieszczonego na ekranie radaru. Tego nie trzeba specjalnie tłumaczyć – zwyczajnie ciśniesz na gaz, omijasz ruch samochodowy, starasz się jak najefektywniej wejść w zakręt. Jeśli ci się uda, zaczyna się kolejna misja aktu, tym razem skradanie – twoim zadaniem jest przedostać się – bez wzbudzenia podejrzeń bandytów – do jednego z pomieszczeń kompleksu. W tych sekcjach Kang przemieszcza się powoli, ostrożnie stawiając

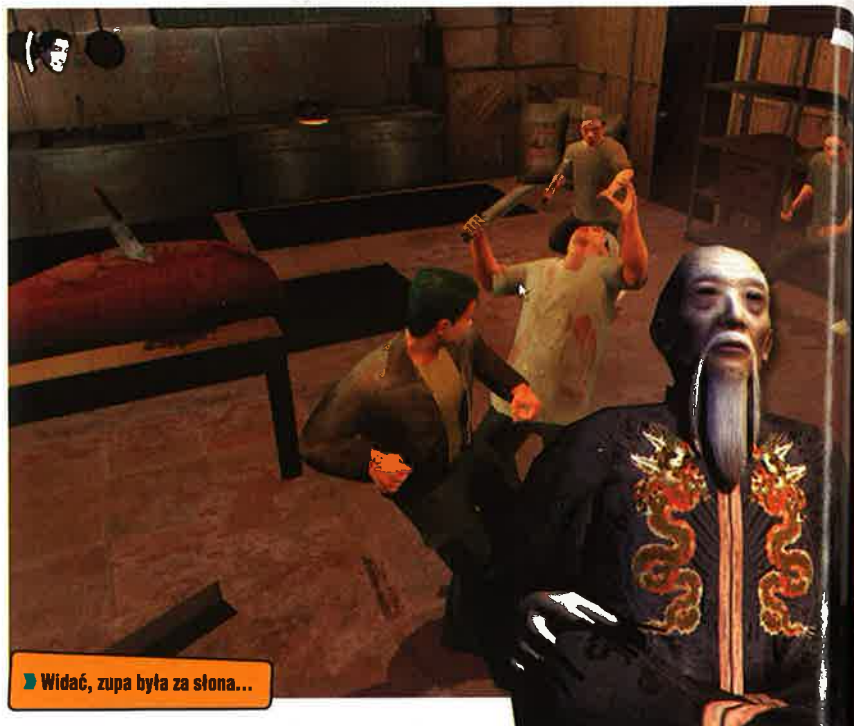


kroki... Bandytów możesz położyć, atakując ich znie-
nacka od tyłu lub powalając na ziemię jedną ze strzałek
usypiających (oczywiście jest ich zawsze dużo mniej niż
strażników do wyminięcia). Jeśli cię ktoś zobaczy, od
razu przegrywasz misję.

Jeśli i tym razem ci się uda, trafisz do hali, w której odby-
wa się spotkanie, ale niestety... wpadłeś w pułapkę. Ze-
wszad nadbiegają przeciwnicy, a ty musisz ich wystrzelać
co do jednego. Gang standardowo wyposażony jest w
swoje ulubione pistolety z niekończącą się amunicją. Mo-
że też podnosić obrzyny, pistolety i karabiny maszynowe
pozostawione przez zabitych, w tych jednak naboje szyb-
ko się kończą. W tego rodzaju fragmentach w grze
działa odziedziczony po konsolach autotargeting,
ale jeśli chcesz, możesz samodzielnie doprecyzować cel
przy użyciu myszki. A kiedy już nad ciałami zabitych ban-
dytów unosi się błądzący tylko dym z dymem, nagle pojawi się
ostatni największy kizio: który wyzwie cię na pojedynek
jeden na jeden. System walki - choć pozwala na wy-
prowadzenie kilku ciosów, a także różnych ich
kombinacji - jest prosty, a większość walk wręcz
wygrasz, waląc na przemian w dwa klawisze.

A mogło być tak fajnie

Po przeczytaniu powyższego akapitu pomyślałeś pew-
nie „Jal! To super!”. Jasne, na papierze True Crime robi
wrażenie różnorodnością stylów rozgrywki - połącze-
niem samochodówki z grą walki i strzelanką. Problem



Widać, zupa była za słona...

z tą grą jednak polega na tym, że żaden z
tych składających się na całość elementów
nie jest w niej wykonany właściwie i każdy z
modułów ma jakieś braki i minusy. Zazwyczaj
winę za taki stan rzeczy ponosi sterowanie i opó-
źniony lub niedostatecznie czuły sposób, w jaki gra
reaguje na zachowania gracza.

Weźmy chociażby jazdę po ulicach miasta -
samochody poruszają się wolno, ale są raczej
nadsterowne, użycie ręcznego hamulca niemal
zawsze kończy się niekontrolowanym pośliz-
giem. Brakuje tu tego wyczucia wozu, naturalnej
kontroli nad samochodem, jaką masz chociażby
w GTA3 czy Vice City. We fragmentach skra-
dankowych z kolei kamera nie zawsze
pracuje zgodnie z twoimi oczekiwaniami i
czasami, aby zobaczyć, co jest za rogiem, musisz
się wychylić bardziej, niż byś tego chciał... A to
zazwyczaj kończy się tym, że zostajesz zauwa-
żony - i musisz powtarzać misję.

Walka wręcz wygląda dość efektownie, między
innymi dlatego, że podczas bijatyki wszędzie
wokół fruwały kawałki połamanych mebli i innych
przedmiotów. Mimo to fakt, że wszystkie (do-
słownie!!!) pięściarskie pojedynki w grze
wygrałem, stosując jedną kombinację kła-
wiszy, nie za dobrze świadczy o zastosowanym
tu systemie walki. Kto wie, czy najlepszym ele-
mentem PC-towej wersji True Crime nie są
strzelaniny (łącznie ze znanym z Matrixa efektem
odstrzeliwania tynku ze ścian), chociaż i w tym
przypadku możesz kilka razy zginąć nie z
własnej winy, a przez pracę kamery, która
zbyt wolno obraca się w ciasnych pomieszcze-

niach (np.
p o d c z a s
strzelaniny w
łaźni).

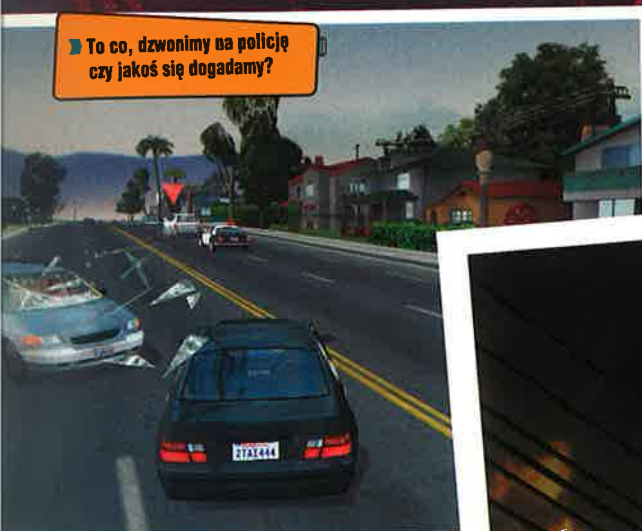
**Streets of L.A. to po-
 prostu gra, której po-
 szczególne, wykonane
 na przeciętnym pozio-
 mie, elementy w połączeniu wcale nie
 dają efektu lepszego niż średnia wartość
 każdego z nich z osobna.** Być może z powo-
 du pragnienia twórców wzięcia zbyt wielu
 stylów i rodzajów rozgrywki do jednej produkcji
 zabrakło czasu, umiejętności czy po prostu
 skupienia nad ich dopracowaniem i dostroje-
 niem tak, by dawały graczom więcej frajdy niż
 frustracji.

Dobry glina - zły glina

W niektórych fragmentach gry - tych z jeżdże-
 niem (kiedy nie ma ograniczeń czasowych), a
 także po ukończeniu każdego rozdziału możesz
 sobie pozwolić na chwilę relaksu i oderwać się
 od głównego wątku gry. Wtedy patrolujesz
 ulice L.A., i jeśli zechcesz, możesz brać udział w
 chwytaniu sprawców przypadkowych prze-
 stępstw, o te z kolei w Mieście Aniołów nie-
 trudno. System ten działa w taki sposób, że co
 jakiś czas słyszysz w radiu informację o zbrod-
 ni, a na twojej mapce zaczyna migać punkt, w
 którym do niej doszło.

Takich „przypadkowych” przestępstw jest w
 grze kilkanaście rodzajów -

To co, dzwoniemy na policję
 czy jakoś się dogadamy?



W grze odtworzono kilka znanych z krajobrazu L.A. budynków. Porównajcie, jak wygląda Convention Center, czyli miejsce, w którym odbywają się targi E3, w grze i rzeczywistości...



➤ Jeśli zastosujesz odpowiednią argumentację, przestępcy zgodnie idą na współpracę.

od nielegalnego hazardu i bójki na chodniku po napady na banki i uprowadzenia. Wszystkie je rozwiązujesz w podobny sposób – dojeżdżasz na miejsce zdarzenia, pokazujesz odznakę i ostrzegawczo strzelasz w powietrze, a jeśli podejrzani nie poddadzą się sami (a często tak robią, szczególnie przy bardziej błahych sprawach), czeka cię pościg na nogach lub w samochodzie, a potem strzelanina lub bijatyka.

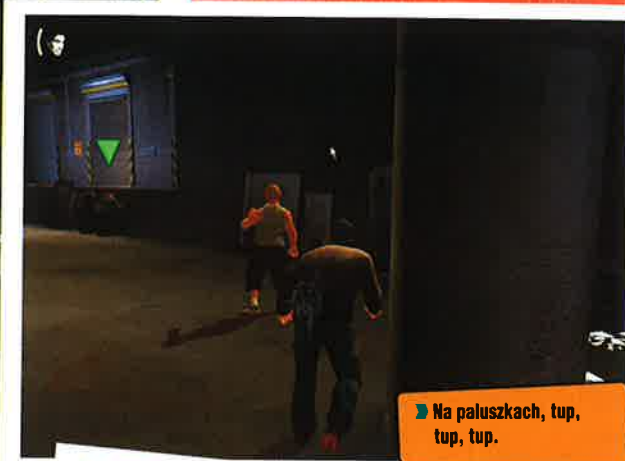
Za powstrzymanie sprawców zbrodni otrzymujesz specjalne punkty (policyjne kredyty), które potem możesz wydać np. na kupno lepszych pistoletów. Tracisz je także wtedy, kiedy zginiesz, a jeśli nie masz ich więcej, by się wykupić - gra ostatecznie się kończy. Funkcjonuje tu także system oceniający to, czy jesteś dobrym, czy złym gliną – od niego m.in. zależy kończąca grę animacja. Ten parametr wyrażony jest przez punkty yin-yang, widoczne w prawym dolnym rogu ekranu. Zdobywasz punkty dodatnie, kiedy sprawców przestępstw powstrzymasz zgodnie z procedurą i stosujesz rozwiązania, jakie nie porządkują ich życia, zaś punkty ujemne wtedy, gdy w wyniku twoich działań giną niewinni.

L.A. nie jest piękne

Bardzo – powtarzam: bardzo, bardzo – zawiodłem się też na graficznej stronie True Crime. Oprawa graficzna produkcji konsolowej

na ekranie monitora, to próba rzeczywistego odtworzenia wyglądu Los Angeles - charakteru poszczególnych dzielnic tego miasta, odwzorowanie jego najważniejszych budynków (patrz: ramka). Podejrzewam, że to szczególnie frajda dla mieszkańców Miasta Aniołów móc się poróżbić na ulicy Figueroa czy innym Bulwarze Zachodzącego Słońca (Sunset Blvd, honey!). Swoją drogą, to dla nich nie jedyna taka okazja (patrz np. Midnight Club 2). Na komputerze testowym (AMD 2000+, 512 MB RAM, GF4Ti4200) gra chodziła bez zarzutu, ale wiem, że na maszynach pod względem konfiguracji bardziej zbliżonych do wymagań minimalnych gry True Crime PC potrafi się brzydko zacinąć.

O ile grafika pozostała niezmieniona w stosunku do konsolowej edycji gry (i w efekcie zasługuje na niższą ocenę), tak ścieżkę dźwiękową na potrzeby PC-towców poszerzono o



➤ Na paluszkach, tup, tup, tup.



➤ Tra-ta-ta-ta!!!

Nick Kang działa solo

Nick Kang to policjant, który już od otwierających grę scen oświadcza wszem i wobec, że działa bez partnerów. Zatem nie wiem, dlaczego programiści z Luxoflux wymyślili sobie, że na potrzeby PC-towej wersji gry przygotowują kilka trybów multiplayera - tym bardziej, że jest on nieudany. Przede wszystkim w grupowej zabawie uczestniczyć mogą maksymalnie cztery osoby, poza tym w grze przeszkadzają problemy ze stabilnością. Z niejasnych przyczyn często występują też kłopoty z podłączeniem się do hosta i utrzymaniem połączenia. Dostępne tryby gry skoncentrowane są zasadniczo na kolejnych rodzajach rozrywki oferowanych w grze (np. The Dojo to walki wręcz, Police Chase - pościg na ulicach), a ponieważ same w sobie nie są one satysfakcjonujące, w połączeniu z technicznymi problemami multiplayera stają się po prostu niegrywalne.

True Crime: Streets of L.A. to gra, która bardzo dobrze się zapowiadała, wywołała zainteresowanie i spore oczekiwania graczy, ale kiedy się ukazała na konsolach, przyniosła delikatne poczucie zawodu. Wersja PC, choć w materiałach reklamowych określona jako „najlepsza z wszystkich platform”, to również produkcja, którą mimo najszczerzej chęci trudno się zachwycić. Mam mimo to problem z oceną - patrząc na grę chłodno i matematycznie, dałbym jej szóstkę. Muszę jednak przyznać, że w pewnym momencie się zorientowałem, że gram w nią nawet wtedy, kiedy wszystko, co było potrzebne do recenzji, zobaczyłem i zbadałem. Niech będzie siódemka - na szczęście. [CDA]

Edycja True Crime przygotowana na PC-ty, choć w materiałach reklamowych określona jako „najlepsza z wszystkich wersji”, to niestety produkcja, którą mimo najszczerzej chęci trudno się zachwycić.

(szczególnie wersji PS2) a PC-towej to dwie zupełnie różne sprawy i to, co na konsolach uznawane jest za porządne, na wyposażonych w nowoczesne karty graficzne „piecach” wygląda po prostu brzydko. Tymczasem podczas konwersji na PC nie poprawiono żadnego z elementów składających się na grafikę - wykorzystano te same tekstury, modele 3D itd. (przynajmniej „na oko”, a przecież to ostateczny efekt się liczy).

Jedyna zmiana sprowadza się tu do zwiększenia rozdzielczości, przez co jeszcze wyraźniej widać wszelkie niedostatki grafiki. To natomiast, co podobało mi się w obrazkach pojawiających się

nowe utwory. Co ciekawe, w grze oryginalnej na muzykę składały się głównie utwory hip-hopowe pochodzących z Kalifornii gangsta-raperów (m.in. Snoop Dogga, WC, Shade Sheista, wielu wykonawców mniej znanych poza L.A., a cenionych). Tymczasem nowe kompozycje w wersji PC to kawałki nu-metalowe (Spineshank), grunge'owe (Alice In Chains) lub te prosto z lat 80 - numery będące kwintesencją kalifornijskiego heavy metalu (Queensryche). Osobiście nie przepadam za taką muzyką (z wyjątkiem Alice In Chains), ale to na pewno dobra wiadomość dla tych, którzy nie lubią rapu (w konsolowym True Crime byli na niego po prostu skazani, teraz mają przynajmniej wybór).

Pieski Pies

Jak większość gier z konsolowym rodowodem, tak i True Crime ma dla graczy kilka sekretów do odkrycia. Jednym z nich jest możliwość grania kilkoma postaciami znanymi z innych gier Activision, m.in. raperem Snoop Doggy Doggiem, który ma własny, przygotowany specjalnie dla niego tryb gry. Misje z jego udziałem rozgrywane są w najgorszym z gett Los Angeles - dzielnicy Compton (stamtąd wywodzi się Snoop) i są bardzo gangsta, gangsta. By móc zagrać Snoopem, musisz znaleźć 30 kości rozrzuconych po całym mieście lub wpisać ACTVZL jako numer rejestracyjny własnego samochodu...



WERDYKT

- dużo dobrego hip-hopu
- Los Angeles prawie jak żywe
- zróżnicowane rodzaje rozrywki
- nie ma obsługi pada
- nieciekawa grafika w wysokiej rozdzielczości
- liczne niedoróbki, brak ostatecznego szlif
- słaby multiplayer

PRODUCENT: INFINITE INTERACTIVE
DYSTRYBUTOR: ENLIGHT
WWW.WARLORDSBATTLECRY3.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: PII 450 MHz
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 16 MB



USAGI | DUŻO BATTLE, WIĘCEJ CRY... :=(

Warlords Battlecry III

„Dowódc! Demony wdarły się za nasze granice - niszczą krainy Wysokich Elfów! Imperium jest zbyt słabe, by podolać ich armiom! Krasnoludy wszczynają wojnę z elfami. Ze wschodu i zachodu dochodzą wieści o formowaniu się wojsk Roju i Plagi. Jesteś jedynym, który może przywrócić pokój temu znękanemu światu...!“. Czy ja już tego gdzieś nie słyszałem?...

Cry dzieła się z grubsza na dwa rodzaje - rewolucyjne i ewolucyjne. Te pierwsze bazują na genialnym koncepcie, innowacyjnej rozgrywce. Te drugie natomiast na szczyty list przebojów wdzierają się przetartymi szlakami - wykorzystując sprawdzony już pomysł, obudowując go świetną grafiką, muzyką czy detalami. Warlords Battlecry III jest tytułem z tej drugiej grupy. Nie sposób jednak nie przyznać, że jest ambitny: wykorzystuje elementy nawiązujące do poprzednich dwóch części znanego RTS-a i czterech znanej strategii. Czy to jednak wystarczy, aby był tytułem, któremu warto poświęcić czas?

WAR

Nie ma niczego odkrywczego w stwierdzeniu, że fabuła gry jest często kluczem do jej sukcesu. Musi być jednak interesująca, niebanalna, może być skomplikowana, lecz nie zagmatwana. W Warlords Battlecry III fabuła jest... No, jest. I nic więcej. Już w przeciętnie zrealizowanym in-

trze, składającym się ze szkiców średnio utalentowanego grafika, dowiadujemy się o wyspie zamieszkiwanej przez wysokie elfy, która została nawiedzona przez demony. Po jej spacyfikowaniu odsłania się drugi i ostatni fragment układanki. Oto demony postanowiły podbić cały świat, zaczynając właśnie od tej niewinnej elfiej wyspki. I to już koniec tajemnic. Dalsza rozgrywka jedynie utwierdza nas w przekonaniu, że cała historia została napisana ad hoc, na kolanie - tak, by nie można było powiedzieć, że jej nie ma.

W wiarygodnym świecie nie byłoby przecież miejsca na to, że bylibyśmy zmuszeni do niszczenia osad krasno-

ludzkich, za sojuszników mając tych brodatych jegomościów. Albo byśmy mieli podczas grania jednostkami imperium, bronić sprzymierzonych barbarzyńców przed atakiem imperium... Tu - i owszem.

Fabułę jednak pozostawmy na boku i skoncentrujmy się na samej rozgrywce. Na początek, tak jak w starym dobrym Warlords, decydujemy się na bohatera (do wyboru mamy dwadzieścia

Warlords Battlecry, pierwsza z serii, liczy już sobie cztery latka. Mimo że nie jest już najmłodszą grą, nadal zachwyca, bo:

- istnieją w niej ciekawe elementy fabularne, dużo lepsze niż te z WBC3;
- mimo iż nie jest grą trudną, z pewnością bliżej jej do dwójki niż do trójki;

osiem klas, takich jak uzdrowiciel, druid, rycerz, bard i wiele, wiele innych), który będzie dowodził jednostkami jednej z szesnastu ras. Prócz tych znanych z Battlecry 2, doszło pięć nowych. Dawni ludzie podzieleni zostali na Rycerzy Sirian oraz Imperium, prócz tego do rozgrywki dołączyły wojska Ssrathi (jaszczurki, dinozaury i takie tam), Roju (chrobąszcze, skorpionoludzie, zuchki) oraz Plagi (wszystko, co roznosi wirusy i choroby).



Połączenie bohatera oraz rasy daje 448 różnych kombinacji. Do tego dochodzi jeszcze min. indywidualny rozwój bohatera w dostępnych jego profesjach umiejętnościach (dla przykładu uzdrowiciel może się rozwijać w rzucaniu czarów leczących, alchemii, umiejętnościach efektywnego leczenia i tak dalej - do 16 umiejętności), nie wspominając o wpływie, jaki na rozgrywkę mają czary i magiczne przedmioty. Nie da się ukryć, że pod względem swobody w kreacji i rozwoju bohatera gra zachwyca. Wielorakość i różnorodność tych wszystkich drobnych szczegółów sprawia, że naprawdę trudno się zdecydować, kim grać, a później trudno odejść od monitora - tak wciąga tu rozwijanie własnych jednostek czy też bohatera.

LORDS

Na charakterystykę bohatera składają się cztery cechy główne: siła, zręczność, inteligencja oraz charyzma. Co przy tym ciekawe, każda z nich - niezależnie od profesji postaci - ma w grze znaczenie i na pewno może być użyteczna. Przez tę użyteczność zdobywanie kolejnych poziomów wiąże się z dylematem, w którą cechę zainwestować punkty.

Każda z cech determinuje kolejne cztery podcechy. Dla przykładu siła odpowiedzialna jest za siłę ciosów, liczbę punktów życia - ogólnie mówiąc: odporność bohatera. Zręczność natomiast powoduje, że znacznie krócej trwa przejmowanie budynków, a heros szybciej się porusza. Ogromne znaczenie ma również zwyczajowo bezwartościowa charyzma. Pozwala ona przyjmować „generałów” (świte). Po większości wygranych bitew (map) pojawiają się potencjalni silni sprzymierzeńcy, których - jeśli charyzma pozwala - możemy przyjąć do naszej armii. Jednostki te zaś, co ważne, zdolne są samodzielnie zdobywać doświadczenie i zwiększać punkty życia czy siłę zadawanych ciosów. Nic zatem dziwnego, że to oni stanowią filary armii. Warto przy tym jednak zwrócić uwagę na to, że im jednostka jest silniejsza, tym więcej punktów kosztuje „wystawienie” jej w bitwie, a to stanowi dobry sposób zrównoważenia poziomu trudności gry.

BATTLE

Przejdźmy jednak do głównej jej części. Przed nami leży mapa ukazująca obszar, na którym przyjdzie nam toczyć bitwy. Duże kółeczka oznaczają miejsca, jakie możemy odwiedzić i które dają nam możliwość walki (to najważniejsze), kupna oraz sprzedaży przedmiotów, najmowania wojsk zaciężnych czy... wysłuchania kilku plotek. Niestety, potencjał tej interesującej innowacji - próby stworzenia spójnego świata - nie został zrealizowany nawet w 50 procentach. Zdarza się, że w jednym miejscu i w tym samym czasie wynająć można dwóch identycznych najemników czy zwerbować dwa gryfony na tym samym po-

kopalniami czterech surowców (złota, brązu, kamieni i kryształów), rozbudowania własnej „wioski” do odpowiedniego poziomu i... zniszczenia przeciwnika.

Jak łatwo się domyślić, kluczem jest w tym przypadku zbieranie surowców. Samo to odbywa się automatycznie, możliwe jest jednak także oddelegowanie robotników (do ośmiu) tak, by przyspieszyć ten proces. Po rozbudowaniu formacji obronnych (np. wież), odparciu kilku wstępnych ataków i zgrupowaniu odpowiedniej (czyt. jak największej) liczby jednostek - czas na walną bitwę. Możemy jeszcze zdecydować o rozstawieniu



ziemie wyszkolenia i o tym samym imieniu... Podobnie jest ze słuchaniem plotek: przez całą grę w jednym miejscu mówi się, że elfy gotują się do wojny z krasnoludami. Nawet gdy demoniczne zagrożenie zostało bezpiecznie zażegnane, elfy dalej szykowały się do wojny z krasnoludami...

Niekonsekwentnie zrealizowano opcję dyplomacji. Możemy mieć sojuszników (pozwalających wykorzystywać ich jednostki), przyjaciół lub wrogów. Prócz dowodzenia wojskiem jednak dyplomacja ma znikomy wpływ na rozgrywkę - zaatakowani możemy być nie tylko przez wrogów, ale i przyjaciół czy nawet - o zgrozo! - sojuszników. Z drugiej strony, beztrudno możemy zwiedzać ziemie nieprzyjaciół. Wyjątkiem potwierdzającym regułę są tereny Sirian, którzy pod koniec gry nie będą chcieli nas gościć w swych włościach.

Walka - sens i treść gry to już typowa strategia czasu rzeczywistego ze wszystkim, co charakterystyczne dla tego gatunku - od typowego już command and conquer, poprzez eksplorację bez możliwości budowy budynków, walkę „armii na armię” lub zniszczenie jak największej ilości budynków czy też jednostek wroga. W najbardziej typowej formie gra wymaga przejęcia kontroli nad

wojsk i ich zachowaniu w zależności od rozwoju sytuacji (dostępna jest wcale pokaźna lista postaw) i... czekać na rozstrzygnięcie.

Mniej standardowymi trybami gry single player są tu pochodzące wprost z multi „wyeliminuj większość jednostek” i „zniszcz większość budynków”.





Misje te dają nam 30 minut na rozbudowę miasta i na walkę. O ich odmienności stanowi klasyfikacja komputera zaliczającego wszystkim grającym punkty za każdy kill. Ostatnim z trybów niezwykle w grze jest „bohater przeciw bohaterowi”. Trik polega tu na tym, że na planszy nie ma żadnych jednostek prócz bohaterów, ona sama zaś jest na tyle mała, że nie mają się oni gdzie ukryć.

Zwiedzanie map daje, prócz możliwości trafienia na przeciwnika, także szansę natknięcia się na świątynię (daje questy, dzięki którym zostaje nam przyznany przedmiot magiczny lub silny generał) lub przedmiot magiczny. Te ostatnie jednak - w odróżnieniu od czarów, których jest multum - mają skłonność do częstego powtarzania się. Może się zatem okazać, że bohater dysponuje na przykład trzema takimi samymi Rogami Kor. Nie jest to wielki manakament, jednak potwierdza on fakt, że Warlords Battlecry III daleko jeszcze do idealu.

CRY

I w ten sposób przechodzimy do wad gry. Tych niestety nazbyt tu dużo, by uznać ją za produkt w pełni udany. Wspominałem już o banalnej i co gorsza - niekonsekwentnie realizowanej fabule. Jak się jednak okazuje, równie nieciekawe jest game over: po ukończeniu głównego wątku historii wyświetlił się króciutki i jak zwykle

Warlords Battlecry II, stworzona przez Strategic Studies Group i wydana przez Ubisoft w 2002 r. jest lepsza od młodszej siostry - WB3 - bo:

- nie ma w niej niedorzecznej fabuły - całość sprowadza się do rządzenia księstwami
- poziom trudności jest bardziej wyrównany, przez co gra jest bardziej wymagająca
- rozwój bohatera jest bardziej skomplikowany, dużo ciekawszy i daje więcej satysfakcji

nieudany filmik, z którego dowiedziałem się, że mój główny wróg został pokonany. Mimo to ponownie znalazłem się na planszy i... grąłem dalej, spodziewając się, że czegoś jeszcze nie wykonałem. Grę faktycznie skończyłem po kolejnych

poziomie, możliwe było ukończenie scenariuszy tylko dzięki tym trzem jednostkom. Bywało, że z lenistwa nie rozbudowywałem wioski, bo i tak wiedziałem, że kiedy dojdzie do walki, będę atakować tylko nimi...



pięciu godzinach i przypadkowym kliknięciu komendy hint. Wtedy bowiem się dowiedziałem, że **bląkanie się po mapie świata to swoista nagroda za zwycięstwo!** W Civilization przynajmniej się nas pytano, czy mamy zamiar grać dalej...

Znacznie poważniejszym mankamentem jest **niezbalansowanie poziomu trudności** - problem wszystkich gier serii Warlords Battlecry. Być może się mylę, ale w dobrym RTS-ie nie powinno się zdarzać ukończenie mapy po ok. 40 sekundach, szczególnie takich, podczas których na planszy jest 3 wrogów, a przewidywany czas rozgrywki wynosi godzinę i więcej. Już wyjaśniam: chodzi o to, że w wyniku wielorakości i zróżnicowania jednostek oraz umiejętności gra staje się mocno niewyważona. Podczas grania na średnim poziomie trudności, z dwoma silnymi gryfonami-generałami i bohaterem-uzdrowicielem na wysokim

III...?

No właśnie, iii...? Czy klasyczny, choć rzeczywiście ambitny, RTS z dobrą grafiką oraz niezłą, acz skromną, ścieżką muzyczną (bodaj tylko sześć utworów) i wymienionymi powyżej błędami, może osiągnąć artystyczny i komercyjny sukces?

Nie zamierzam się tu bawić w prorokowanie, ale wydaje mi się, że wielorakość i zróżnicowanie bohaterów i podporządkowanych im jednostek to po prostu za mało, by zdobyć serca graczy. Być może trzeba było jeszcze poczekać i fanom serii oddać tytuł, który rzeczywiście zdołałby na nowo zdefiniować gatunek, z którego się wywodzi? **[CDA]**



6+

GRYWALNOŚĆ 6
WIDOK 7
AUDIO 9

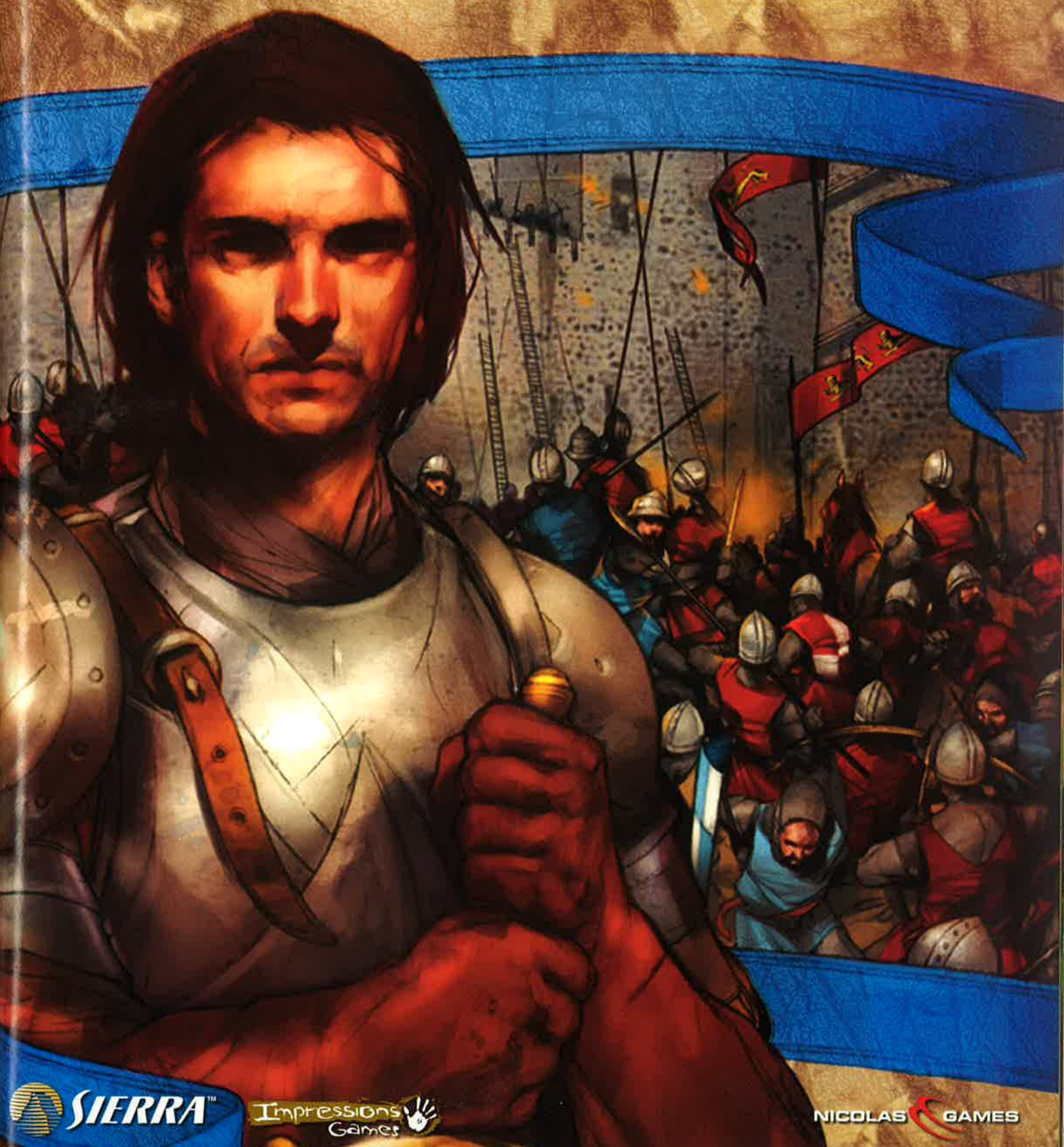
WERDYKT

+ dużo jednostek
+ rozwój bohatera
+ multiplayer i edytor scenariuszy

- fabuła
- trudność, a raczej łatwość gry

Lords III

of the realm



© 2004 Sierra Entertainment Inc.. All Rights Reserved. Lords of the Realm, the Impressions Games logo, Sierra and the Sierra logo are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. Vivendi Universal Games and the Vivendi Universal Games logo are trademarks of Vivendi Universal Games, Inc. Any other company names and/or products are the property of their respective owners.

■ PRODUCENT: KONAMI
■ DYSTRYBUTOR: KONAMI
■ WWW.KONAMI.COM

■ WIN 98/ME/00/XP
■ PROCESOR: PIII 800 MHZ
■ RAM: 128 MB
■ GRAFIKA RAM: 12 MB



był (i jest, choć jego sława nieco przy-
blakła) Kermit stworzony przez Jima
Hensona - konferansjer i nieco neu-
rotyczny „szef” zabawnego spektaklu
zatyłowanego „The Muppet Show”.

CORMAC | LEPIEJ NIŻ OSTATNIO – ALE...

FROGGER'S ADVENTURES: THE RESCUE

Po przykrym zderzeniu z poprzednią pecetową grą z za-
biszczem w roll głównej (Frogger: The Great Quest, w
Kaszance w numerze 13/2003) dość niechętnie zabiera-
łem się do kolejnego Froggera. Zaciśnięm jednak zęby,
chwyciłem pad i odpaliłem gierkę, gotów stawić czoło ko-
lejnej miernocie. Ku mojemu wielkiemu zdziwieniu jednak
najnowszy Frogger okazał się grą, w którą da się grać rów-
nież z własnej woli.

Być może niektórzy z was pamiętają jeszcze
sympatyczną gierkę Zapper, którą miałem przy-
jemność recenzować w numerze 1/2003.
Kiedy dużo później grałem w mizerne
Frogger: The Great Quest, pomyślałem
sobie, że przecież Frogger powinien wy-
glądać właśnie tak jak Zapper, który nieod-
parcie kojarzył mi się właśnie z legendarną
żabką. No i mam – Frogger's Adventures to –
wypisz, wymaluj – Zapper. Szkoda tylko, że
tamta gra o świeższczykach i żuczkach, choć
starsza o dobre 1,5 roku, bez problemu rozkła-
da nową produkcję Konami na żabie udka, nawet
się przy tym specjalnie nie zżajawszy.

Powrót do przeszłości

Frogger's Adventures różni się nieco od
wielu znanych platformówek sposo-
bem prezentacji akcji oraz
sterowaniem. Przygody



żabki po-
nownie uka-
zane zostały z góry, tak jak w klasycznym
Froggerze sprzed lat (w The Great Quest
miałem do czynienia ze standardowym TPP).
Sterowanie jest identyczne jak w Zapperze –
pstrykając przyciski kierunkowe, skaczemy w
odpowiednim kierunku, zaś do obracania się

w miejscu służą dwa osob-
ne klawisze. Na początku
takie rozwiązanie może
sprawiać trudności i wy-
woływać frustrację, bo w
nadto emocji często zapomina się, że wci-
śnięcie klawisza powoduje natychmiastowy
skok na sąsiednie pole, jednak, co tu dużo
mówić – jest po prostu froggerowe, czyli takie,
jakie być powinno.

Powrót do przeszłości II

Kiedy pisałem o przewadze Zappera nad Frog-
gerem, myślałem między innymi o grafice.
Stwierdzenie, że Konami się nie postarało, by-
łoby eufemizmem. Ja wszystko rozumiem – kon-
wersja z konsol, wersja PC to tylko tak w
przerwie na kawę itp., itd. Tylko można było
poświęcić na tę konwersję kilka minut więcej i
np. umożliwić wybór rozdzielczości wyższej niż

FROGGER'S ADVENTURES...

Frogger



Ostatnie chwile ostatniego bossa.



Frogger to już kawał starej zabawy. Pamięta jeszcze czas, gdy postacie składały się z kilku pikseli i trzeba było mocno wysilić wyobraźnię, by zobaczyć na ekranie bohatera czy przeciwników. Zresztą obok macie obrazek z bodajże pierwszej odsłony Froggera na konsolę Atari 2600 (1982 r.). A poniżej znajdziecie link do strony, na której można zagrać w wierną flashową replikę klasycznego 8-bitowego Froggera, z nieco już bardziej fantazyjną grafiką niż ta na Atari 2600.
http://www.tripletsandus.com/80s/80s_games/frogger2.htm

640 x 480. Byłem w głębokim szoku, gdy po raz pierwszy odpałem Frogger's Adventures i na ekranie zobaczyłem jakiś „dziwny” tryb graficzny i poprzesuwny obraz (od dawna, czyli od Frogger: The Great Quest, nie korzystałem z takiej rozdzielczości, więc nawet nie miałem dla niej zapa-



Ten moment najbardziej przypomina klasycznego Froggera.



Żabka potrafi przesuwac chwytnym jeżozem obiekty.



Trochę zabawy lustrami - i bingo! Trafiony, zatopiony.

miętanych ustawień w monitorze). Litości, toż to wygląda straszliwie!

W popłochu wyłączyłem grę i wymusiłem na sterownikach grafiki maksymalne anizo i maksymalne FSAA, aby choć troszkę „zmiękczyć” te żabki i ogólnie doprowadzić obraz do stanu używalności. Powiedzmy sobie szczerze – tryb 640 x 480 na 17-calowym monitorze to brutalny, wielokrotny gwałt na oczach i jako taki powinien zostać jak najsurowiej ukarany. Szkoda, że Konami tak pokpiło sprawę, bo jak już mózg poskłada tę kupę pikseli w obraz, Frogger nie prezentuje się najgorzej. Jest kolorowo, sympatycznie, a poszczególne światy przemierzane przez naszego zielonego znajomka bardzo się od siebie różnią. Co sobie myśleli programiści, udostępniając tylko jeden tryb graficzny, pozostawiając ich słodką tajemnicą.

Przerwa na puzzle

Skoro już wspominałem o zróżnicowaniu światów, pociągnę przez moment ten temat. Jest ich w sumie 7, podzielonych na etapy i w łącznej liczbie ponad 25, utrzymanych w zupełnie odmiennych klimatach (m.in. bagno, środek wulkanu, egipska piramida, wyspa jurajska). Każdy z nich zaludniono, rzecz jasna, przeróżnymi nieprzyjawnymi stworzeniami (inny zestaw stworów w każdym świecie), w każdym rozsypano również fanty pokroju złotych monet czy dodatkowych żyć. Zaletą nowego Froggera jest to, że nie sprowadza się on tylko i wyłącznie do kłaniania przed siecią. Co jakiś czas bowiem natkniesz się na łamigłówki. Wszystkie sprowadzają się do przesuwania obiektów.

Czasem trzeba np. odpowiednio ustawić ruchome platformy, by dało się po nich przejść. Kiedy indziej trzeba będzie tak poprzesuwać słupki, aby szwędający się po pomieszczeniu niemilec, odbijając się od nich, trafił we wskazane miejsce. W piramidzie czekają na nas ruchome lustra i promienie świetlne, które trzeba odpowiednio poprowadzić. Nie są to oczywiście wielkie wyzwania na całe dni, jeno prostsze lub trudniejsze przerywniki w dźwięku programu, którym wciąż pozostaje skanie.

Nieźle prezentują się bossowie, a dotyczyli z nimi wieńczą przeprawę przez każdy ze światów. Walka z nimi nie polega na duszeniu spustu (na marginesie – Frogger w ogóle nie umie atakować przeciwników) – na każdego z nich jest jakiś odmienny sposób, który zostanie nam podpowiedziany. Wyjścia z piramidy strzeże – dla przykładu – faraon, którego pokonamy ustawiając lustra tak, by promień światła trafił w jego głowę. Po każdym trafieniu rozstaw przeszkód i zwierciadeł na polu walki zmienia się.

Słodkie do obrzydliwości

Widać niestety od razu, że gra kierowana jest do dzieci. Przede wszystkim jest za prosta (wyzwaniem jest tylko ostatni świat) i za krótka (kilka godzin i po sprawie). Po drugie, trudna do przełknięcia może być jej infantylność. Pomijam już fabułę sprowadzającą się do tego, że znów przywiało z jakiegoś kosmosu czy innego wygwizdowa kandydatów na władców świata.

Gorsze jest to, że występujące w przerywnikach postacie są słodkie do obrzydliwości. Główny bohater jest tak paskudnie kochany, uczynny i gotów do poświęceń pro publico bono, rwie się na akcje samobójcze z tak rozbijającym entuzjazmem, że aż ma się ochotę gada (a raczej płaza) zadusić.

Denerwujące są często duże odległości pomiędzy punktami zapisu. Zdarza się, że trzeba kilka razy pokonywać te same 10 ruchomych platform, czekać na synchronizację ich ruchu itp. Skoki pomiędzy nimi wymagają ogromnej precyzji, bo w większości przypadków – jeśli nie trafimy na sam środek platformy, lecimy, oglądając kuriozalną animację (nawet jeśli spadamy z metra, oglądamy żabkę nękającą hen w otchłani).

Mozna jednak we Froggera pograć, zwłaszcza jeśli się jest na platformówkowym głodzie. [CDA]

6

GRYwalność

VIDEO

AUDIO

6

5

6

WERDYKT

zawsze coś do poskakania

w końcu Frogger wygląda jak Frogger

fajne, nienachalne elementy logiczne

infantylna, za krótka i za prosta

640 x 480 i ani pikselu więcej



DVD
08/2004



CD
08/2004

NUCLEUS'ELD | ŻOŁNIERZE (A RACZEJ HEROSI) - DO DZIEŁA!



Dużo pisaliśmy o Soldiers - czekaliśmy, ostrzyliśmy zęby, a tymczasem... rozczarowaliśmy się. Rosjanie tym razem ciut zawiedli nasze wysokie oczekiwania, choć sam engine gry jest wręcz nieprawdopodobnie wspaniały.

SOLDIERS™

HEROES OF WORLD WAR II

Soldiers można by w zasadzie sprowadzić do tego, że jest to wypadkowa gier Commandos, Blitzkrieg i Silent Storm. Z każdej z wymienionych autorzy Soldiers uszczknęli jakiś tam pierwiastek, skoncentrowali się na oddaniu wojennych detali i w efekcie powstał Bohaterowie II Wojny Światowej. Z Blitzkrieg skradziono walkę rozgrywaną w czasie rzeczywistym, z Commandos rodzaj zadań, jakie nas czekają, a z Silent Storm w pewnym stopniu interfejs oraz fizykę silnika gry.

Co tu robi komandos?

W zasadzie byłbym tą grą oczarowany, gdyby nie dwie rzeczy. Pierwszą z nich są same zadania, jakie czekają na gracza. Z tego, co się orientuję, zamiarem twórców miało być pokazanie graczom, jak wyglądał żywot jednostki - pojedynczego żołnierza w okopach II wojny światowej. Idea słuszną, bo jak do tej pory erteesy polegały raczej na uzbieraniu armii żołnierzy i nastukaniu słabszemu przeciwnikowi. Problem w tym, że w niektórych misjach autorzy przeholowali i zrobiła się z tego karykatura Commandos. No, bo jak inaczej określić walkę z wielokrotnie silniejszym wrogiem? Z założenia jestem przeciwnikiem Commandos, a tu bezsensowność misji została jeszcze kilkakrotnie pomnożona. Jak tu walczyć z wrogiem bez broni lub z pistoletem w garści? Maniacy powiedzą, że można. I nawet przejdą taką misję. Ale ja nie jestem masochistą.

A sio, komandosie!

Naprawdę grać się odechciewa, gdy po raz setny przychodzi ci powtarzać tę samą misję, bo twojego samotnego Tygrysa dopadło dwadzieścia Shermanów wspomaganych przez piechurów z bazookami. Czyste szaleństwo! Zdaje się, że



Ambitny plan wymieszania Commandos, Silent Storm i Blitzkrieg chyba nie do końca wypalił.

tytuł powinien raczej brzmieć Soldiers: Bohaterowie z Osiedla ZWM, bo potrzeba tu superbohaterów, a nie

zwykłego żołnierza. Dodatkowo sprawa się komplikuje, gdy do wykonania jest misja w określonym czasie. To już ostatecznie zabija grę, bo limit czasowy wymusza na nas masę błędów, skutkiem czego Soldiers to koszmarek pod tytułem „zapisz i wgraj”.



Michael Wittmann

To bohater niemieckiej kampanii, postać jak najbardziej historyczna. Wittmann był najsłynniejszym czołgistą II wojny światowej. Walczył w Polsce (1939), na Bałkanach (1940/41), na froncie Wschodnim (1941-1944) i w Normandii (1944). Został odznaczony m.in. Żelaznym Krzyżem II i I klasy (EK II i EK I) i Krzyżem Rycerskim (Ritterkreuz). Na jego koncie zapisanych zostało 141 czołgów oraz 132 działa przeciwczołgowe. Poległ 8 sierpnia 1944 r., kiedy to jego Tygrys o numerze 007 został trafiony z powietrza przez angielskiego Typhoona w Gaumesnil niedaleko Cintheaux. Wraz z dowódcą zginęła cała załoga.

Źródło: <http://www.achtungpanzer.com>

RECENZJE

Blitzkrieg is here!

Szkoda, tym bardziej że kilka misji jest w grze naprawdę fajnych. Przypominają one świetny Blitzkrieg, choć jednostek dalej jest tu bez porównania mniej. Niemniej jednak miejscami zadania w kampaniach dają spore pole do popisu i równie wielką przyjemność. Gdyby wszystkie misje skonstruowano właśnie w takim trochę blitzkriego stylu, naprawdę gra byłaby znakomita, a tak... Dla tych, którzy jeszcze nie wiedzą (nie przeczytali w poprzednich numerach CDA), są cztery kampanie: niemiecka, radziecka, amerykańska i angielska. W sumie dwadzieścia pięć misji, co nie jest aż tak dużą liczbą, nawet jeśli dodamy te bonu-



Możemy na chwilę przerwać tę wojnę?
Sikuuu mi się chceeee...



Kiedy mówiłem, że byśmy sobie skoczyli na piwo, nie myślałem, że potraktujecie to tak dosłownie, chłopaki.

sowe - bo i takie w Soldiers mamy. Niejako w opozycji do bardzo nierównych misji stoi tutaj Tutorial. Samouczek naprawdę został świetnie przygotowany i w formie przypomina obóz szkoleniowy dla rekrutów.

Realizm rozgrywek

Za to siłą Soldiers z pewnością jest dbałość o detale i jak największy realizm, który w erze RTS-ów raczej jest nieobecny. Przykłady można by mnożyć, ale tym najbardziej wyrazistym są chociażby tankowanie czy naprawianie czołgu. Przeważnie w tego typu grach nie musimy się przejmować takimi drobiazgami, a tutaj taka niespodzianka - kończy się nagle paliwo w czołgu! I co wtedy? Są na to dwa lekarstwa. Pierwsze to jeśli się jest szczęściarzem i w pobliżu uda się znaleźć beczki z paliwem. Wówczas dzielny czołgista bierze beczkę w tapy i wlewa zawartość do baku. Problem (często spotykany), jeśli beczek z paliwem nie ma pod ręką. Wówczas nie pozostaje nic innego, jak wyposażyć jednego z czołgistów w kanister i wysłać go w poszukiwaniu jakiegoś porzuconego pojazdu. Z takiej ciężarówki czy czołgu możemy spuścić nawet sporo paliwa... Małe, upierdliwe, a cieszy.



Niemieccy projektanci uznali, że w tym roku wśród czołgów modne będą kabriolety.



Engine i grafika - zmiatają konkurencję z powierzchni ziemi.

działu. Wówczas jeden z naszych bohaterskich czołgistów ze skrzynką narzędzi musi opuścić względnie bezpieczne lokum i naprawiać uszkodzone elementy. Jak to trafnie zauważył Gem przy okazji testów bety, nie jest to zbyt logiczne (jedna osoba za skarby świata nie jest w stanie np. zreperować zerwanej gąsienicy), ale mimo wszystko jest to jakiś krok naprzód w kierunku realizmu w RTS-ach.

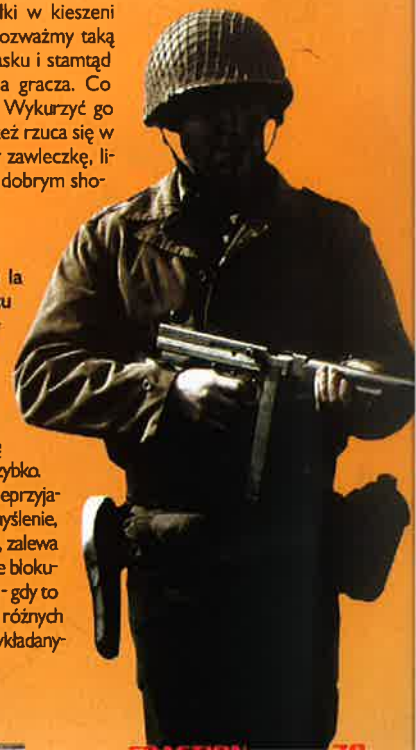
Drobiazgi, detale...

Najbardziej jednak spodobała mi się możliwość wymontowania z czołgu karabinu maszynowego. Nie ma przeszkód, by jakiegось piechocińca czy czołgistę obciążyć miłym obowiązkiem ustawienia się w miejscu, z którego będzie mógł kosić piechotę wroga kaemem wymontowanym z czołgu czy transportera. Drobiazgowo podeszli także programiści do kwestii min. Po rzuceniu ich np. na drogę, trzeba je uzbroić, dokładnie tak jak w Enemy Territory. Widział ktoś coś takiego w innym erteesie?

Albo inny przykład, czyli zapalki w kieszeni wojaka. Po co mu one? Ano, rozważmy taką sytuację: wróg schował się w lesku i stamtąd skutecznie szachuje poczynania gracza. Co trzeba z nim wówczas zrobić? Wykurzyć go ogniem! Jakże to proste. Fajnie też rzuca się w Soldiers granatami - wyciągamy zawleczkę, liczymy i rzucaamy. Niemal jak w dobrym shooterze.

Durni towarzysze

Drugą rzeczą (po misjach a la Commandos), która spędza tu sen z powiek, jest AI. A dokładniej - AI naszych ludzi. Nie mam żadnych zastrzeżeń do wojaków po drugiej stronie. Co więcej, śmiało mogę napisać, że nieprzyjaciel walczy naprawdę wysmienicie, a przede wszystkim szybko. W szeregach komputerowego nieprzyjaciela czas nie jest mierzony na myślenie, on po prostu działa. Kiedy trzeba, zalewa nas masą ołowiu, który skutecznie blokuje nasze poczynania. Kiedy indziej - gdy to on atakuje - stara się zająć gracza z różnych kierunków, zgodnie z zasadami wykładanymi w szkołach oficerskich.





Misja najwyraźniej inspirowana autentycznym wyczynem niemieckiego asa – Wittmanna (patrz ramka).

PanzerKampfWagen VI - zwany Tygrysem, budził panikę samą swoją obecnością, gdziekolwiek się pojawił!



Hmmm... Pierwszy na świecie kuter patrolowy o napędzie rakietowym?



Muszę zażyć coś na zgałę, strasznie mnie pali w żołądku... o, i na plecach też!

system klikania myszką na mapie i w menuach. No, prawie tradycyjny, bo trochę dziwne wydaje się obracanie kamery za pomocą wciśniętego kółka gryzonia. Druga część interfejsu to **direct control** - całkowicie innowacyjny system kontroli jednostek. Wystarczy wcisnąć klawisz END, by objąć kierowanie nad wyznaczoną jednostką. Sterujemy nią za pomocą klawiszy kierunkowych, a celujemy myszką. Trochę to dziwny pomysł i raczej pasuje leworęcznym graczom - mnie np. trudno było w ten sposób sterować. Podobnie jak mierzyć

się. Czy to zwykła kura, czy też poruszone wiatrem drzewo. W dodatku cała mapa jest „plastyczna”. Pociski z czołgu potrafią wyrzucić w powietrze drzewo, jadący Tygrys z łatwością powala drzewa, ściany domów czy wszelkie ogrodzenia. Zostawia za sobą ślady gąsienic.

To jednak pikus przy systemie zniszczeń, jaki opracowali Rosjanie. Pociski z dział wyrzucają przy okazji trafienia ziemię i szczątki trafionego otoczenia, a w miejscu trafienia powstaje śliczny lej. Mało tego, Rosjanie postarali się o to, by pociski przeciwpancerne i burzące zachowywały się odmiennie. **Całkiem inaczej reaguje pocisk przeciwpancerny trafiający w czołg czy pojazd opancerzony, a inaczej burzący.** Jeśli strzelicie pociskiem przeciwpancernym sporego kalibru do np. transportera opancerzonego, może się okazać, że pocisk... przebił go na wylot, nie zadając specjalnych szkód. Ten sam pojazd wręcz rozsypie się trafiony pociskiem burzącym. Z kolei pykanie do Tygrysa takimi pociskami może co najwyżej rozśmieszyć jego załogę.

(Swoją drogą, to odporność pojazdów na pociski przeciwpancerne jest lekko przegięta. O ile można zrozumieć, że Tygrys jest niewrażliwy na ostrzał z Shermana, to już ten sam Sherman przyjmujący „na klatę” z 5-6 pocisków „acht und acht” z odległości rzędu stu metrów - to już lekka przesada. Ale pomimo tego niedopatrzona - twórcom należą się brawa. [Mac Abra: No dobra, a gdzie pociski kumulacyjne i podkalibrowe, proszę twórców?] Jak już się powiedziało A, to powiedzmy i B!)

Dodatkowo olbrzymie znaczenie ma to, gdzie trafiamy. Większość czołgów ma boczne pancerze dużo cieńsze niż przednie i trafienie w ich bok daje znacznie lepszy efekt niż strzelanie frontalne. Każdy, kto próbował upolować Pante-

re działem kal. 57 mm, wie, o czym mówię...

Ogniu, krocz za mną

Nie tylko pociski czołgów pustoszą teren. Zaczynając na przykład prażyć z karabinu maszynowego w piechurów - celna seria potrafi rozerwać nieszczęśnika na strzępy! Obrzek niemal jak z „Szeregowca Ryana”. Takich brutalnych scen jest zresztą w grze dużo więcej. Z trafionego czołgu granolą się płonące czołgiści - ale taka jest właśnie wojna. To nie tylko padający koleś, ale też poszarpane lub spalone ludzkie ciała, często pozbawione kończyn.

Doprawdy, jeśli nie widzieliście na własne oczy grafiki Soldiers, trudno wam będzie zrozumieć, jak jest ona doskonała i szczegółowa. Liczy się w niej każdy drobniaczek, nawet to, jak wyglądają i jak są uzbrojone jednostki - zadbano o każdy detal. Zresztą - spróbujcie pograć w demo. (I przy okazji zobaczcie jak absurdalnie wysoki jest niekiedy poziom trudności w tej grze...)

Żołnierzu, do kąt

Gdy tak sobie pomyślę, jak cudowna byłaby to gra... A tak - jest TYLKO niezła. A mogła być genialna. [COA]

8

GRYwalność 7
VIDEO 10
AUDIO 7

WERDYKT

+ fantastyczny silnik
+ świetny tutorial
+ miks Commandos, Silent Storm i Blitzkrieg
+ dbałość o detale

- za trudność!
- za dużo Coimmaridosów!
- Al naszych postaci
- nieco udziwnione sterowanie

A nasi? Nasi wojacy zachowują się już jak... piłkarze polskiej reprezentacji w piłce kopanej, czyli teoretycznie wiedzą, o co w tym chodzi, ale gdy przychodzi co do czego, to lipa. Tak na dobrą sprawę, aby nasi żołdacy okazali się skutecznymi, musieliśmy kłówać każdym z osobna. Wówczas to, co robimy, ma sens - żołnierz słucha się wydawanych poleceń. Tyle tylko, że jak kierować jednocześnie każdym żołnierzem, gdy wszystko rozgrywa się tu w piekielnie szybkim tempie? Niby jest pauza, niby możemy wydawać rozkazy całej grupie oraz żołnierzom na zasadzie „odpowiedz na ogień nieprzyjaciela”, ale w praktyce nasi podwładni zachowują się w 80% przypadków jak buce. Jak ślepe głupie krety.

Rewolucyjne sterowanie

Sterowanie podzielono tutaj niejako na dwie części. Pierwsza z nich to tradycyjny erteosowy

za pomocą klawisza Ctrl. Niemniej jednak direct control na pewno zapewnia możliwość dokładnego pokierowania jednostką.

...i rewelacyjny silnik

Bez dwóch zdań grafika Soldiers zmiata konkurencję z powierzchni ziemi nierzeczywistym headshot z panzerfausta. :) To, co widać na obrazkach, nawet w połowie nie oddaje tego, jak gra wygląda w rzeczywistości. Trudno wymagać od nich, by oddały one to, jak pole bitwy żyje. Wszystko, co powinno być w ruchu - porusza



PRODUCENT: DELPHIYE ENTERTAINMENT
DYSTRYBUTOR: VALUSOFT
WWW.NITROFAMILY.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: PIII 733 MHz
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

CZARNY IWAN | POPEŁCZYNY PO SERIOUS SAMIE

NITRO FAMILY

Cztery lata temu Croteam pokazało demo, które miało być poplsem ich nowego silnika o nazwie Serious. Okazało się ono przebojem i panowie z Croteam postawili na nim grę. Sam "Serious" Stone wyruszył do Egiptu i zmierzył się z Notorius Mentalem - gościem z kosmosu, który postanowił, że zawojuje świat.

Nośność Serious Sama wzięła się stąd, że gra była prosta, ładna i szalenie grywalna. Nie bez znaczenia był też fakt, że w tamtym czasie (3 lata wstecz) niewiele było gier w rodzaju klasycznych Doom czy Quake'a. Serious bliższy był zresztą innemu przebojowi sprzed lat – Duke Nukemowi.

I zasmażka

Ta chwala jednak już przebrzmiała - Serious Sam 2 nie miał już tej świeżości i błysku w oku, co protoplasta. Okazało się jednak, że są ludzie, którzy uważają, że formula Serious Sama nadal ma przyszłość. Może bym w to wierzył, w końcu Painkiller rzeczywiście wymiata. Jednak kiedy zobaczyłem, co wysmażyli panowie z Delphie Entertainment, złapałem się za głowę i stuknąłem nią w ścianę. To bolało, ale i tak więcej cierpiełem, patrząc na to, co rozgrywa się na ekranie.

Z życia wzięte

Red "Chief" Chopski to 24-miesięczne dziecko, które zostało porwane przez organizację Golden Bell dowodzoną przez niehumanoidalnego Jan Luis Blanca. Victor i Maria Chopski - rodzice malca, postanawiają go odbić i wyruszają na niebezpieczną wyprawę do centrum narkotykowego kartelu.

Bezglowy Nick?

Musicie wiedzieć, że to podróż nietypowa. Chopski - zapalony myśliwy, ma na plecach coś w rodzaju siodła albo nosidła dla dziecka. Zasiada w nim... jego żona, która z racji zawodu (treserka dzikich zwierząt w cyrku) dzierży



w dłoni długi bicz. Nim Maria Chopski zrywa... głowę przeciwnikom. Wygląda to tak - w trakcie rozgrywki, gdy wrogów robi się naprawdę dużo, Maria zaczyna wywijać pejcem i błyskawicznie dekapituje każdego niemilucha.

Zostań działonowym

Gracz steruje tylko Victorem, który w każdej dłoni trzyma potężną pukawkę. Arsenal jest standardowy i obejmuje działa, takie jak shotgun, karabin maszynowy, rakietnica, granatnik, broń energetyczna. Ciekawostką jest tu to, że gwiery możemy wziąć do obydwu rąk (większe działa trzyma się dwoma rękoma). Strzelamy wówczas, waląc w obydwie klawisze myszki (kółko służy do szybkiej zmiany strzelby).

Werebull alias prosiak

Przeciwników, podobnie jak w Serious Samie, są tu tony. Co prawda, inaczej ich ubrano, ale to ten sam stary engine z Serious Sama. Zamiast potężnych Sirian Werebull są nieco mniej potężne... knury (sic!). Niektóre z tych wypasionych świni dosiadan są przez jeźdźców. Z kolei nie zobaczycie na niebie w grze Scythian Witch-Harpy, ale są za to swojskie kurczaki. Co prawda, nie wiedziałem, że kury latają, ale widać, amerykańskie potrafią i to.

Sztuczna inwencja

Niestety to, co w 2001 roku wyglądało całkiem dobrze, w 2004 woła o pomstę do nieba. Na dodatek Koreańczycy odwalili robotę byle jak. Lokacje są ubogie i nijakie, tekstury rozłączają się w oczach, przeciwnicy wyglądają jak nieociosane kłocki drewna. Po 15 minutach zabawy ma się zwyczajnie dość, bo gra jest banalna, nudna i siermiężna. O AI nie ma w ogóle co wspominać, podobnie wrażeń muzycznych. Właściwie na temat tego ostatniego należy się słowo komentarza, bo muzyczka, jaka rzęzi z głośników, po prostu zmusza do rygnięcia z pięchy w głośnik.

Tu biją!

Gra jest słaba i nawet system combosów oraz hyperbombing niewiele tu pomoże. Jeśli spodziewacie się tytułu na poziomie Serious Sama, Nitro Family srodze was zawiedzie. **[GDA]**



3

GRYWALNOŚĆ 3
VIDEO 4
AUDIO 2

WERDYKT

- + dużo przeciwników
- + pukawki w obu dłoniach (ale to już było w SS)
- + sporo misji
- + system combo
- multi tylko na jednym kompu (dzielony ekran)
- minotwo bugów
- mała grywalność
- beznadziejne tło muzyczne
- zero AI
- słaba grafika



CORMAC | INTERAKTYWNA BAJKA CZY GRA?

SHREK 2

Podczas tworzenia gier na licencji filmów developerzy najwyraźniej wychodzą z założenia, że przemęczać się nie warto, bo dzięki magicznemu słówku (lub słówkom kilku) w tytule i tak produkt się sprzeda, choćby się waliło, paliło i obrodziło talibami. Sam dałem się na to złapać (shame on me), bo dobrowolnie rzuciłem się na recenzję Shreka 2.

► Ale z niego osioł...

Nie żebym jakoś specjalnie żałował, że w to grałem, czy uważał czas spędzony z ogrem i ferajną za stracony. Powiedzmy sobie jednak, że gdyby mi za to granie nie płacono, to bym się zastanowił, czy nie lepiej pójść na spacer. Od gry oczekiwałem bowiem humoru, polotu, błyskotliwych dialogów, wartkiej akcji i długich godzin wymienionej zabawy. Gdy zweryfikuje się te oczekiwania ze stanem faktycznym... niemał niczego tu nie brakuje. „Niemał”, ponieważ godziny nie są długie, a zabawa jest wymieniona tylko momentami.

Hej-ho, hej-ho, na zamek by się szło

Fabula gry nawiązuje do drugiej części znanego filmu. Shrek i Fiona (i rzecz jasna, dzielny, piękny i szlachetny osioł) wyruszają w podróż, by pokazać się na zamku rodzicom księżniczki. Ci zachwyceni faktem, że ich córeczka została odczarowana i że w końcu znalazła bajkowego księcia, szykują się do wydania balu. Nie trzeba chyba mówić, jak bardzo popsuło im humor pojawienie się na zamku dwóch ogarów (i rzecz jasna, dzielnego, pięknego i szlachetnego osła). Tatusz postanawia pozbyć się zielonego kandydata na zięcia: Shreka

jednak (i rzecz jasna, dzielny, piękny i szlachetny osioł) nie da się łatwo usunąć. Tyle o fabule, resztę obejrzyjcie w kinach (żadnych DiVi-Xów!).

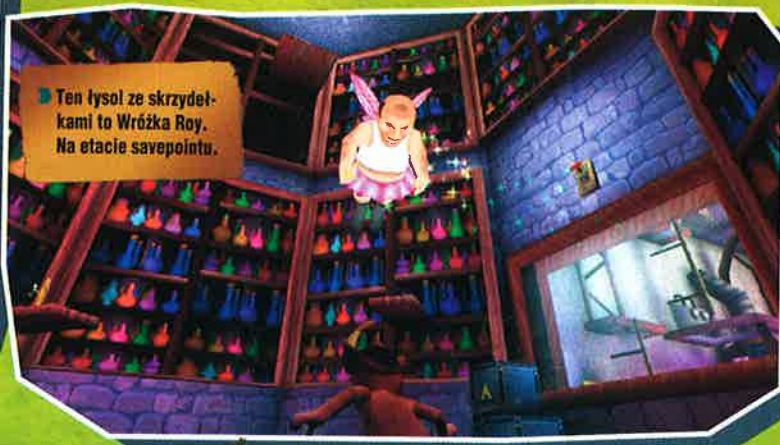
Shrek to klasyczna platformówka z widokiem TPP. Żadnych innowacji, żadnych niespodziewajek. Sterujemy oczywiście Shrekiem, ale nie tylko. Jest przecież jeszcze dzielny, piękny i szlachetny osioł. Do tego dochodzi kilka postaci z filmu, w tym przebojowy Kot w Butach. Cała ta ferajna biega po planszach, zbierając monety, skacząc i tłukąc przeciwników. Ot, taki platformówkowy standard. Gdyby to nie był Shrek ze wszystkim, co jest z nim związane, gra na rynku szans by nie miała żadnych. Licencja tak naprawdę jest jej jedynym plusem, przynajmniej jeśli chodzi o wersję pecetową.

Słyszę głosy

Zaletą niewątpliwie jest to, że podczepiwszy się pod film, w grze wykorzystać można było oryginalne głosy. Dzięki temu możemy (*) posłuchać znakomitego Eddiego Murphy'ego w roli dzielnego, pięknego i szlachetnego osła: Mike'a Myersa jako Shreka czy Antonio Banderasa

jako muszkietera w kociej skórze. Ogólnie rzecz biorąc, wszystkie one są filmowe i co za tym idzie – kwestie mówione wypadły naprawdę fantastycznie (oczywiście osioł jak zwykle rządzi). Dialogi naturalnie utrzymują niepowtarzalny shrekowy klimat. Za to należy się autorom gry duży buziak. Na drugi niewątpliwie zasłużył (z mojego punktu widzenia dopiero zasłuży, jeśli nic niespodziewanego się nie wydarzy) sobie polski wydawca – zresztą zerknijcie do ramki. Wiele tych buziaków niestety nie będzie.

(*) my w redakcji; wy dostaniecie wersję spolonizowaną – patrz ramka





Fajowy epizod szturmu na miasto gigantycznym ciastoludkiem.

Klik, klik, klik i żyli długo i szczęśliwie

Gra jest prosta, krótka i ewidentnie skierowana do dzieci, w dodatku tych bardzo małych. Gram sobie, gram, aż tu nagle po jakichś czterech godzinach (sic!) takiego sobie grania - KA-BOOM! „i żyli długo i szczęśliwie”. Ja się tu rozkręcam, a oni mi teatrzyk zwijają! To już jest szczyt wszystkiego, po prostu parodia i kpina w żywe oczy. Wyobrażam sobie, jak bardzo bym się wkurzył, gdybym wcześniej musiał za grę zapłacić. Poziom trudności jest tak śmiesznie zaniżony, że przy odrobinie szczęścia (które, swoją drogą, potrzebne jest tylko w jednym fragmencie gry) można Shreka 2 przejść, nie gniąc ani razu! Potencjalnie niebezpieczne są tylko te przeszkody zabijające na miejscu, bo już aby się dać zatłuc przeciwnikom, trzeba zostawić włączoną grę i wyjść na dziew... piłkę, znaczy się.

Aby gracz się nie stresował, że ma tylko 95% energii, co i rusz natrafiamy w grze na przekąski regenerujące zdrowie. Często w takich ilościach, że chyba tyśle ogr by to wszystko zeżał. Również monet jest wszędzie taka kupa, że pod koniec nawet nie chciało mi się ich już zbierać, bo i nie było po co. Podejrzanej chemii z automatów miałem już tak pokaźny zapas, że mógłbym otworzyć fabrykę azotanów, ewentualnie zmniejszyć cały Nowy Jork. Stan, nie miasto. Swoją drogą, jeśli te napoje miały być ułatwieniem, jest to ze strony autorów przedni dowcip. Aby było jeszcze łatwiej, gra powinna przejść się sama.

Bossowie to też nikłe wyzwanie. Ostatni (a właściwie ostatnia) był tak niewymagający, że aż się zdziwiłem, kiedy się już po nim gra skończyła. Trzeba się po prostu usilnie starać, by tu zginąć.

Alleluja i do przodu!

Etapy zapełniono standardowym zestawem platformówkowych gadżetów – platformy (zaskakujące, co?), trampoliny, dźwignie itp. Plan-

sze nie są specjalnie rozbudowane. Właściwie to idzie się przez nie jak po sznurku i nie ma mowy o jakimkolwiek błęd-

dzeniu, zacinaniu się czy zwiędzaniu. Las to, dla przykładu, taki swoisty „tunelik”. Wszystko opracowane zostało tak, by gracz nawet nie miał jak się oddalić od jedynej słusznej ścieżki. Przez grę po prostu się przebiega i macha łapami, szpadą, mieczem czy kopytami. Ta jej cecha, wspólnie z zerowym niemal poziomem trudności, sprawia, że skłonny byłbym nazwać Shreka 2 nie grą, lecz interaktywną bajką.

Po zebraniu porozwieszanych na etapach listów gończych

rozesłanych za postaciami z bajek dostaniemy się do etapu bonusowego, na którym możemy zdobyć kolejne dziesiątki, a może nawet setki monet. To na wypadek, gdyby graczowi zamarzyły się dwie fabryki azotanów albo zamienienie w ropuchę całego CONUS-a (z terminologii lubiących się w skrótach „pentagończyków” – Continent United States).

Ze co byście chcieli? Shadery?

Po raz kolejny pecetowa wersja zmuszona jest targać na plecach konsolowy rodowód ze wszystkimi tego „dobrodziejstwami”. Oprawa graficzna nie jest właściwie zła, jednak widać, że gra nie była przygotowywana z myślą o potężnych pecetowych kartach graficznych i ich inwentarzu efektów. Cóż, jest kolorowo, bo trudno by nie było. Sympatycznie też jest, bo znowu trudno, by nie było. Widać jednak, że postaciom przydałoby się kilka polygonów więcej, że rozdzielczość tekstur można by podpompować oraz że woda jest mocno nijaka, a efekty specjalne oszczędne. No, powiedzmy, że Shrek 2 pod względem oprawy to wyższe stany średnie i nocne koszmary po graniu nam nie grożą. Tylko czy to wystarczy? Dla niektórych zaletą może być natomiast fakt, że gra ma małe wymagania sprzętowe.

Shrek 2 to gra, która przez pecetowy światek przeleci i zostanie szybko zapomniana. Bo właściwie trudno ją pamiętać dla czegokolwiek innego niż tytuł. 4 godziny banalnej zabawy to beczelna kpina z potencjalnego jej nabywcy. Jeśli nie jesteście fanami Shreka, odejmijcie od oceny 2 punkty i dajcie sobie z grą spokój. **ICBA**



W momencie gdy piszę te słowa, polska wersja Shreka 2 zapowiedziana jest na dzień polskiej premiery filmu, czyli 2 lipca. Kiedy napisałem w artykule, że rodzimy wydawca zasłużył na buziaka, miałem na myśli fakt, że udało mu się zatrudnić do projektu znane z filmu gwiazdy. Usłyszymy w grze głosy m.in. Jerzego Stuhr, Zbigniewa Zamachowskiego i Wojciecha Malajkata, zaś za tłumaczenie dialogów odpowiedzialny jest Bartek Wierbięta (jeśli chodzi o światek gier, jest on znany z perfekcyjnej lokalizacji Raymana 3). Podesłanie do redakcji pierwsze próbki kwestii mówionych prezentowały się wręcz wyborne.



Nawet dla He-Mana znalazło się miejsce w biznesie reklamowym.

Mały chemik

Drugą zaletą są rozstawione tu & ówdzie automaty z magicznymi napojami, w których wydąć możemy zebrane z mazołem (no dobra, wciśnięte nam – patrz niżej) monety. Specyfików jest 9, w większości dobrze znanych ze świata baśni. Za ich pomocą możemy zmienić wrogów w żaby, uspić ich, rozkochać w sobie, zamrozić, potraktować skunksem lub zmniejszyć. Zmniejszyć możemy również siebie samego tak, by dostać się w sekretne miejsca pełne skarbów. Zestaw uzupełniają mikstury siły i niewidzialności. Efekty działania specyfików są bez wątpienia zabawne (np. pomniejszeni rycerze machają mieczami i tarczami o naturalnych rozmiarach), jednak ich rzeczywista przydatność (poza napojem zmniejszającym bohatera) znikoma, o czym będzie jeszcze mowa dalej.



6+

GRYwalność: 6
VIDEO: 7
AUDIO: 8

WERDYKT

- Shrek!
- doskonałe głosy znane z filmów
- shrekowy żyz i humor
- napoje magiczne
- gra na 4 godziny!!
- Kpina!
- banalnie prosta – tu się nie ginie
- zmarzona licencja

PRODUCENT: PRIMAL SOFTWARE
DYSTRYBUTOR: TOPWARE
CENA: 59 ZŁ
WWW.PRIMAL-SOFT.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: PIII 600 MHz
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 16 MB



ALLOR | SMO CZNY KĄSEK DLA FANÓW ACTION RPG

The Dragon

Dawno, dawno temu, za siedmioma górami, za siedmioma rzekami żyli sobie ludzie. Bardzo mili, ale po 642 latach spokoju na drodze ku ich dalszemu spokojnemu żywotowi stanął Problem. Taki przez naprawdę wielkie „P”... choć zaczęło się od niewinnego dwugłowego cielaka i zielonych zachodów słońca.

Przepowiednie i potwory

W końcu jedynym sposobem na uratowanie pozostałych jeszcze przy życiu miłych ludzi zostało przeteleportowanie ich w Pustkę, w której mieli przeczekać złe czasy i powrócić, gdy się one skończą. Zajęli się tym magowie, wyznawcy Unkh-Agora (czczonego jako bóg ostatniego smoka, który dawno temu opuścił tę krainę), którzy mieli pozostać i zająć się zostawioną przezeń przepowiednią. Mówiła ona o wielkiej wojnie ze Scharborrem - przepotwornym po-

tworzystym potworem, którego dawno, dawno temu smoki pokonały i uwięziły. Jednak nawet one nie mogły go zniszczyć, zostawiając na pocieszenie notatkę o powrocie. Niestety Potwora, a nie ich własnym.

Na szczęście Unkh-Agor - poza przepowiednią - zostawił coś jeszcze. Takie białe, obleśne skorupiaste... Innymi słowy - jajo. Ma się z niego wykuć smok, który jako jedyna istota będzie w stanie pokonać Scharborra. Oczywiście pod jednym warunkiem - że gracz zechce wziąć jego los we własne ręce.

Potem były najazdy dziwnych bestii na wioski, ale jak to w dobrych historiach fantasy bywa, wynajęto bohaterów. Lśniące zbroje, wielkie konie, kupa zapалу, machające na pożegnanie dziewice i tym podobne historie. Ale że problem był przez naprawdę duże „P”, słuch o nich zaginął. Podobnie jak i o paru miastach. Dlatego też mili ludzie sięgnęli po bardziej drastyczne środki. Wysłali na wojnę biednych poborowych, „dobrowolnie” (grunt to propaganda) zgłaszających się do armii. Jednak i oni za wiele świata nie zwiedzi, a tych paru, którzy zdołali z tej niewątpliwie fascynującej wycieczki powrócić, koncentrowało opowieści nie tyle na pięknie przyrody, co hordach żądnych krwi potworów. I za nic w świecie nie chciało wyjechać na następny turnus.

Jeden z najlepszych tytułów Action-RPG ostatnich czasów.





I of the Dragon dobrze wygląda, ma miłą muzykę i niekiedy aż nadto realistyczne dźwięki, z superefektami przestrzennymi. Brakuje tylko trybu multiplayer.

Ja, smok

Aby jednak wziąć smoka we własne ręce, najpierw trzeba się zdecydować - którego. Do wyboru są trzy. Pierwszy to łuskaty odpowiednik wojownika: wytrzymały, dysponujący dwoma rodzajami ognistego ataku (złotocień i kula ognia), ale za to gorzej radzący sobie z magią (opartą głównie na ogniu). No i średnio szybki. Drugi to coś w rodzaju latającego maga/zwiadowcy: szybki, o oddechu zamrażającym wrogów i największych możliwościach, jeśli chodzi o czarowanie (niewidzialność, przyspieszenie, błyskawice, zamrażanie, przywoływanie, przeciąganie na swoją stronę i tym podobne - jest tego w każdym razie masa). A trzeci to nekromanta: czaruje gorzej niż „maga”, jego zaklęcia opierają się przede wszystkim na strachu i nieumarłych, zaś na dokładkę pluje kulą z kwasu.

Na początku różnice między tymi smokami nie są wprawdzie zbyt duże, ale już koszty zwiększenia poszczególnych cech - mimo że powyżej na poziom zawsze dostaje się 25 punktów - różnią się w zależności od wybranej „profesji”. Mag ma najwięcej zaklęć (właściwie co poziom można uzupełnić kolekcję o przynajmniej jedno nowe), najmniej kosztuje go także zwiększenie szybkości ładowania zaklęć (2 punkty), ale za to zmiana szybkości regeneracji zdrowia czy mocy oddechu wymaga poświęcenia już 4 punktów. Nekromancie łatwiej zwiększyć regenerację zdrowia (2), ale więcej trzeba płacić za zwiększenie szybkości ładowania zaklęć (3). Najgorzej ma z tym wojownik (4), ale za to, jeśli chodzi o zwiększenie wytrzymałości tudzież siły ognia, nie ma sobie równych (obie cechy kosztują po 2 punkty).

Smoki i RPG

W sumie każdy z nich ma 6 cech: szybkość lotu, punkty życia, regeneracja, siła ognia i pojemność płuc, od której zależy to, jak długo trwa złotocień, oraz szybkość przeladowania czarów zwana prze-

plywem many. Jest jeszcze liczba slotów na czary (zwiększa się po znalezieniu kryształów w ruinach leż potworów) oraz poziomy zniechęcenia i głodu - od czasu do czasu nawet smoki muszą jakieś potwora w spokoju przekąsić. Bo jak nie... głodny smok to niestety smok powolny - wolniej lata, wolniej regeneruje siłę, wolniej przeladuje zaklęcia. Ogólnie rzecz biorąc, jest znacznie lepiej, kiedy jest on najedzony.

I jeszcze słówko o magii. Każdy ze smoków ma pewną liczbę slotów, w które można „włożyć” konkretne zaklęcia (spośród tych, których się nauczyłśmy). Zanim jednak zaklęcie można będzie rzucić, musi się naładować - czas na to potrzeb-

ny zależy od współczynników danego smoka oraz mocy zaklęcia (i wspomnianego przed chwilą nasycenia). Oczywiście przed użyciem zaklęcia musi się ponownie naładować - ale bez problemu można wówczas rzucić inne już przygotowane zaklęcie. Warto tylko przy tym pamiętać, że naładowanie dwóch zaklęć trwa dwukrotnie dłużej niż jednego, trzech - trzykrotnie dłużej itd. Zatem zazwyczaj lepiej poczekać, aż naładuje się to najlepsze zaklęcie. Zresztą prócz czasu ładowania mają one także okres rzucania - z reguły jest tak, że im potężniejszy czar, tym dłużej trzeba go rzucać. A że w trakcie czarowania smok stoi w miejscu, używanie najlepszych czarów nie zawsze jest dobrym pomysłem.



Smocze Diabło

Smoczą mechanikę mamy już za sobą - pora na wrażenia z grania. Na początek sterowanie. Do wyboru są dwa tryby: można smokiem kierować bezpośrednio za pomocą klawiatury, można także myśkłą wskazywać miejsce, w które ma on dolecieć. Podobnie jest z wyborem celów - jeśli ktoś woli wskazywać je myśkłą, nie ma problemu, jeżeli preferuje samodzielne latanie smokiem a la FPP (standardowo I of the Dragon to TPP) i posługiwanie się celownikiem, wszystko może robić z klawiatury. Jednak smok nie myśliwiec, a powolne tempo rozgrywki sprawia, że zazwyczaj lepiej sprawdza się tu myśka - po klawiaturę sięgałem tylko wtedy, gdy robiło się naprawdę gorąco.

W takich przypadkach świetnie sprawdza się także możliwość spowolnienia, a nawet zatrzy-

mania czasu rozgrywki. Bo choć smok nie jest tak zwinnny jak Maksiu P., walka z większą liczbą wrogów jest nie mniej emocjonująca: latające dokoła ogniaste kule, sikający wszędzie kwas, jakieś samonaprowadzające się strzały, łuczniczy błyskawice, magiczne raille - bywa tu naprawdę gorąco! Zwłaszcza że wszystko to, z zaklęciami na czele, nie tylko świetnie wygląda, ale dodatkowo jeszcze odpowiednio buczy. Kilka blisko przelatujących koło kamery railów w zupełności wystarczy by pomyśleć o schyleniu głowy!



W czasie krótkiej burzy mózgów na temat „akcja, RPG i smoki a sprawa PC” jedyne co przychodziło nam do głowy to wydany w 1999 Drakan: Order of the Flame. Wprawdzie jego główna bohaterka to ubrana w skóry, machająca mieczem Rynn, ale za to jej towarzyszy Arok, smok co się zowie. I choć latania na smoku i smażenia wrogów z powietrza jest tu równie dużo co biegania po ziemi i sekania potworów mieczem, gra zyskała sobie całkiem poważne grono fanów. Niestety, nie na tyle poważne by na PC pojawił się sequel, choć jeśli macie konsolę, to dwa lata temu na PS2 pojawił się Drakan: The Ancients' Gates.

Smoczy RTS

Mimo że podstawą gry jest walka „smok przeciw wszystkim” (to, że często wspomagają go przywołane lub nawrócone potwory – to tylko szczegóły), jest tu także parę elementów kojarzonych z RTS-ami. Przede wszystkim stawianie i rozbudowywanie miasta – choć sprowadza się to do naciśnięcia jednego klawisza, jednak po wybudowaniu miasta trzeba o nie dbać i wspomagać w walce z potworami. No i później ewentualnie rozbudowywać, dzięki czemu będzie lepiej bronić, jak i wysłać więcej magów na dywanach, aby wspomagać nas w walce. W miastach najważniejsze (poza rolę jaką grają w fabule i przydzielaniu questów) jest to, że dywanowi magowie zabierają energię życiową potworów, w związku z czym raz zniszczone leżą już się nie odbudowują.



Smocze opowieści

Co jeszcze można o grze napisać? No, choćby to, że niemal w dowolnej chwili możemy się przenieść na dowolną z poprzednich map tak, by np. wspomóc znajdujące się tam miasto w walce z potworami. Miłym „ficzerm” są też misje, w których zamiast wspaniałym smokiem kierujemy „ludźmi”, a ten nie dość że nie lata, to jeszcze nie ma husek – więc nawet najślabsze potwory stanowią dla niego poważne zagrożenie. Nie można także narzekać na inne misje – choć gra porchłania sporo czasu, z którego większość poświęcamy na eksterminację potworów i ich siedlisk, jest to okres bardzo mile spędzony. Cóż, nieczęsto ma się okazję polatać smokiem.

Wykluwać się czy nie?

Jak najbardziej tak! I of the Dragon dobrze wygląda, ma miłą muzykę i niekiedy aż nadto

niejak autosave przy wejściu na poziom i zmianie mapy, jednak nie zawsze chce się iść do menu po to, aby zapisać stan gry przed jakąś większą walką – a niektóre zaklęcia to nawet zalać smoka w parę sekund.

Tak naprawdę jednak grze brakuje tylko jednego – trybu multi, zwłaszcza kooperatywnego. Ale jej twórcy twierdzą, że ten mieli już gotowy – ryle, że w testach wyszło to nieco nudnawo... Ciekawe – dwa lub trzy smoki wspólnie przypalające, mrozące i rozpuszczające wrogów to wizja zbyt pociągająca, aby z niej bez obniżenia oceny zrezygnować?

Nie zminia to faktu, że nawet bez multi bycie smokiem jest super: I że jest to jeden z najlepszych tytułów Action-RPG ostatnich czasów. Dlatego też wykluwać się należy jak najszybciej – życie smoka jest zbyt piękne, aby siedzieć w skorupie! **IGDA**



realistyczne dźwięki, z superefektami przestrzennymi. To także pierwsze od wielolet Action RPG, w którym gracz wciela się w smoka. Jednak najważniejsze jest to, że sama gra daje kupę radości, mimo że przez brak quick-save'a nie raz zdarzyło mi się rzucić przy niej mięsem. Bo choć save w dowolnym momencie jest, podob-

8

GRYwalność	8
VIDEO	8
AUDIO	8

WERDYKT

- ⊕ jest się smokiem
- ⊕ rozbudowane elementy RPG
- ⊕ niezłe widoki
- ⊕ duże mapy
- ⊕ dość długie bullet time
- ⊕ wciąga!
- ⊖ brak quicksave'a
- ⊖ nie ma multi



To wszystko nasza wina



Freak
night

codziennie po 22.00

www.mtv.pl

PRODUCENT: ZOO DIGITAL PUBLISHING
DYSTRYBUTOR: ZOO DIGITAL PUBLISHING
WWW.ZOODIGITALPUBLISHING.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: PIII 1 GHz
RAM: 128 MB
GRAFIKA: RAM: 8 MB



ELD | PREMIEROWY MENEDŻER

Po kilku latach boomu na różnej maści menedżery piłkarskie rynek trochę przystopował. W ostatnim roku na placu boju pozostali właściwie tylko zwycięzcy, czyli Sports Interactive i EA Sports.



PREMIER MANAGER

2003-04

A raczej zwycięzca, bo mimo usilnych prób EA Sports (Total Club Manager) nie dało rady zdetrzonizować Championship Managera. Przynajmniej się starali. Takich ambicji nie ma natomiast bohater dzisiejszej recenzji, czyli Premier Manager 2003-04. Gra będąca - jak łatwo się domyślić - kontynuacją Premier Managera 2002/2003 ma za jedyny cel trafić do maniaków, podobnie jak ja trochę znudzonych dominacją wspomnianego wyżej duetu.

Oldschoolowy menedżer

Premier Manager hołduje starej szkole menedżerów, tej z połowy lat 90 (takich np. jak Off The Ball). Czy ktoś pamięta tę grę? Załóż się, że niewiele, jeśli ktokolwiek. Ten powrót do prehistorii nie jest jednak zarzutem pod adresem twórców gry.

Bo nie jest wadą czerpanie z dobrych starych wzorów. Szczególnie gdy robi się to nienachalnie i z pewnym wdziękiem. A tego PM 2003-04 odmówić nie można.

Wybierz sobie ligę

Wybór lig w porównaniu do wielkich konkurentów nie jest zbyt duży. Ot,



te polegają na tym, że wybieramy odpowiednią opcję z menu, niemal jak w tekstówkach, jakie dziś możemy znaleźć, kopiąc gdzieś daleko w naszych dziecięcych wspomnieniach. Rzecz jasna, pole do popisu mamy małe i kwestie te stale się powtarzają (np. wizyta u lekarza wiąże się z kontuzją, więc co najwyżej możemy zadać dwa pytania: kiedy wyzdrowieje kopacz oraz czy jeszcze inni piłkarze są kontuzjowani?). W związku z tym po jakimś czasie te pogadanki robią się strasznie nudne.

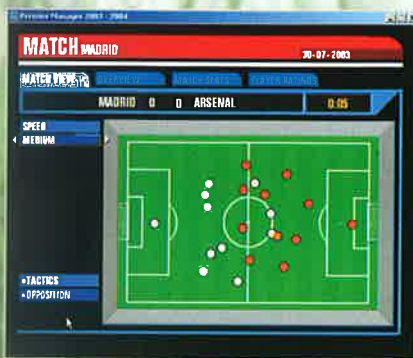
kilka tych największych, europejskich, jak chociażby angielska, niemiecka czy hiszpańska. Zresztą powiedzmy sobie szczerze, kto np. gra w ligę szwedzką w Championship Managerze? Chyba nikt, kto nie mieszka w Szwecji albo nie jest skrajnym maniakiem. Dla nich będzie to wada. Reszcie za bardzo to przeszkadzać nie powinno, choć naturalnie niezbyt rozbudowaną formę policzyć grze na minus.

Pogadaj sobie

To, czym zdecydowanie wyróżnia się Premier Manager, to interakcja. W zasadzie gra w 80% składa się... z rozmów. Nie wiem, czy to najlepszy pomysł, ale z pewnością oryginalny. Większość czynności wiąże się tu z gadaniem. Czy to wizyta u prezesa klubu, czy lekarza, asystenta, agenta piłkarza - i tak bez końca. Pogaduszki

Im dalej, tym lepiej

Premier Manager ma wszystko to, co każda dobra (współczesna) gra tego typu mieć powinna. Tyle, że twórcy najwyraźniej wyznają zasadę „tyle, ile trzeba i nic więcej”. Wszystko ograniczone jest tutaj do niezbędnego minimum. Przykład? Mamy kilka ustawień taktycznych, wśród których brakuje jednak systemu... 3-4-3, a ten przecież jest niejako standardem we wszelkich piłkach kopanych i menedżerach. Podobnie jest z innymi opcjami. Czy to dobrze, czy źle - nie mnie o tym rozstrzygać. Osobiście jestem maniakiem jak największej ilości tabulek i opcji (patrz: Championship Manager), ale taka prostota ma też zalety, szczególnie dla tych, co z angielskim są na bakier lub od gier tego typu odpycha ich właśnie nadmierna złożoność i przekombinowanie.



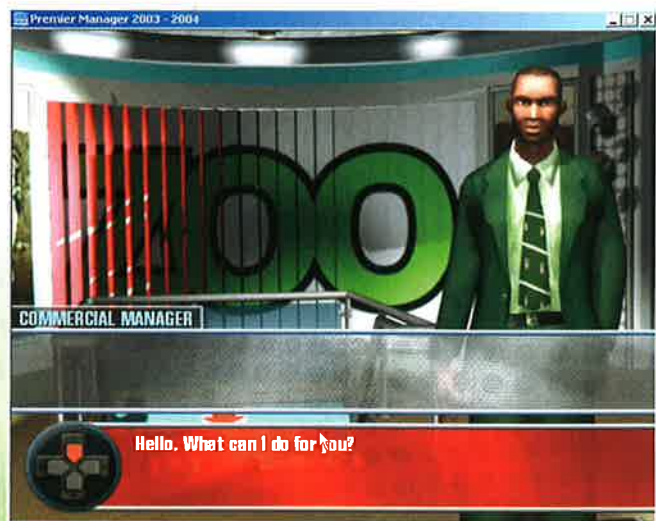
Oceniać czy nie?

Zapewne niektórzy z was będą/są zdegustowani tym, że oceniamy grę, którą jednocześnie wrzucamy na CD. Ale - dlaczego mielibyśmy jej NIE oceniać? W końcu CDA jest pismem, którego podstawowym obowiązkiem jest recenzowanie tego, co się właśnie na rynku ukazało. Czy zatem fakt, że grę wrzucamy jednocześnie na CD (przy okazji - oznacza to, że macie do czynienia z polską premierą w kilka miesięcy po premierze zachodniej) miałby sprawić, że NIE zamieścilibyśmy recenzji tej gry? To byłoby „wylanie dziecka z kąpielą”.

Naturalnie ktoś może powiedzieć „recenzja tak, ocena nie”. Jasne, moglibyśmy nie wystawić oceny, by uniknąć podejrzeń, że ją „nakręcamy”, by grę „sprzedać” wam jako lepszą, niż jest. Ale wiecie

co... A gdyby nie było oceny, a co drugie słowo recenzent powtarzałby „hit, świetne, rewelacja” - wtedy byłoby w porządku? Nie byłoby manipulacji? Otóż, wtedy właśnie, mimo braku oceny, byłby to ordynarny przekręt. Zatem sami widzicie - wystawienie (lub niewystawienie) oceny niczego tu nie zmienia.

Wybraliśmy inne wyjście - my grę traktujemy jak każdą inną, która wpada w nasze ręce. Nie unikamy krytyki tego, co w niej niedobre i chwaleń tego, co na pochwałę zasługuje. Sami, po przeczytaniu recenzji i pograniu w nią oceńcie, czy robimy wam wodę z mózgow, czy też poważnie podchodzimy i do was, i naszych obowiązków. [REDAKCJA CDA]



❗ Klęska na „dzień dobry”

Celowość mojego działania z początku została wystawiona na próbę. Klęska z Arsenalem 3:8 w meczu sparingowym, którego teoretycznie przegrać nie miałem prawa, zdawała się zapowiadać, że realizmu w tej grze tyle, co na zawodach wrestlingu. Na szczęście później było dużo lepiej i taktyka czy zmiany dokonywane przeze mnie, znajdowały już odzwierciedlenie na boisku. Nie jest źle, choć do tego, jak poczynania gracza wpływają na rozgrywkę w Championship Managerze, jest ciągle daleko. Nie ta liga po prostu.

❗ Pionki na murawie

Warto przy tej okazji wspomnieć, że mecz jest tu dokładnie tak samo ukazany jak w ostatnim Championship Managerze, czyli widzimy zielony prostokąt z przesuwanymi się po nim kolorowymi guziczkami. Cały czas mamy przy tym dostęp do opcji, dzięki czemu możemy ingerować w grę. Grafika jest raczej przeciętna - trudno jednak oczekiwać, by tabelki i tabele powalały wyrafinowaniem i obsługą piksel shaderów. Zaczynałem się tylko na widok postaci, z którymi rozmawiamy w czasie gry. Zdecydowanie są one rodem z tamtego wieku. Nie zachwyciło mnie też to, że gra działa wyjątkowo w 800 x 600, co oznacza, że jeśli masz na ekranie 1024 x 768, będziesz grał w oknie.

Interfejs w menedżerach rzecz ważna - wielogodzinne klikanie winno być przyjemnością, nie katorgą. Z tym w Premier Managerze jest tak sobie. Tu twórcy nie do końca sprościli zadaniu - niezbyt dobrym pomysłem jest wywoływanie menuów za pomocą spacji. Dla mnie, rzecz niewygodna, choć da się do niej przywyknąć.

❗ Włącz Winampa!

Muzyki tradycyjnie w tej grze nie usłyszymy, choć w przeciwieństwie do Total Club Managera nie możemy zamieścić w grze własnych mp3. Pozostaje zatem stary wierny Winamp zapuszczony w tle. Inna rzecz, że w grze

W OGÓLE nie ma żadnych dźwięków, co już jest ewenementem na skalę światową.

❗ Trzeba być optymistą

Premier Manager 2003-04 wzbudził w moim sercu sprzeczne uczucia. Nie ma co ukrywać, że jest to gra odczuwalnie z niższej półki niż Championship Manager i Total Club Manager. Ale... na bezrybii i rak ryba, a dla tych, co dopiero zaczęli przygodę z menedżerami - jak znalazł. A i „oldskulowi” się przy niej uśmiechną. Co najważniejsze - gra ma to, co zawsze decydowało o ocenie gry - niezłą grywalność. [CDA]



PEŁNA WERSJA PROGRAMU

PhotoPlusTM6

Digital Image Editing

for Print & the Web

- ▶ UDOSKONALAJ I NAPRAWIAJ ZDJĘCIA
- ▶ OPTYMALIZUJ OBRAZKI
- ▶ TWÓRZ ZAAWANSOWANE PUBLIKACJE, ANIMACJE I ILUSTRACJE ARTYSTYCZNE
- ▶ STOSUJ EFEKTY SPECJALNE

NARZĘDZIE DLA POCZĄTKUJĄCYCH I ZAAWANSOWANYCH MIŁOŚNIKÓW FOTOGRAFII CYFROWEJ

JUŻ W LIPCU W MAGAZYNIE **PCFormat** UZYSKAJ OD PODSTAWY
W KIOSKACH OD 14.07.2004

PRODUCENT: REVISTRONIC
DYSTRYBUTOR: CENEGA.PL
CENA: 99,90 ZŁ
WWW.REVISTRONIC.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESSOR: PIII 733 MHz
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB



raz pierwszy spotkaliśmy głównego bohatera dzisiaj recenzowanej gry. Polecam fanom zwiariowanych przygodówek.

EGM | GRA LEPIEJ NIŻ DOBRA, POLONIZACJA FATALNA!

Fenimore Fillmore

THE

WESTERNER

Bohaterem naszej historii jest typowy Jeździec Znikąd - Fenimore Fillmore... Zaraz, zaraz - czy w istocie znikąd? Starsi miłośnicy gier fabularnych łatwo go sobie mogą przypomnieć, gdy sięgną pamięcią wstecz do końca ubiegłego wieku (fajnie się coś takiego pisze!) i przed „oczami wyobraźni” odtworzą grę Trzy Czaszki Tolteków z 1996 roku...

Fenimore Fillmore - świetny strzelec, pechowy poszukiwacz złota, były żołnierz Wojny Secesyjnej, pojawił się w TCT, bardzo dobrej i zabawnej grze nieznaną nikomu firmy Revistronic. Gra była debiutem grupy hiszpańskich programistów pracujących pod wodzą Hernana Castillo Briana i od razu zaskoczyła wszytkich profesjonalizmem wykonania. Tym, którzy go (Fillmore'a) zobaczyli na ekranach kompów, natychmiast musiało się nasunąć nieodparte skojarzenie z Lucky Luke'em - choć FF nie palił.

JEŹDZIEC SKĄDINĄD ZNANY...

Gra była długa jak lasso, tak jak ono zakreślona i ogromnie zabawna - nie wiem, czy można się gdzieś jeszcze na nią natknąć (ja mam!), ale serdecznie ją - na wszelki wypadek - polecam tym, co jej nie znają. Znajdziecie w niej bardzo niekonwencjonalnych Indian (przypominających nieco indiańskiego wodza z mojego ulubionego filmu „Maverick”), kowbojów, szalonych pistolerów, strzelaniny w saloonie, zwirowane stampede i - last but not least - zaginiony indiański legendarny skarb Tolteków. Całość chodzi pod W98, zaś posiadacze XP będą musieli trochę pokombinować, ale wysiłek się opłaci.

...ALE I TAK ZNIKĄD

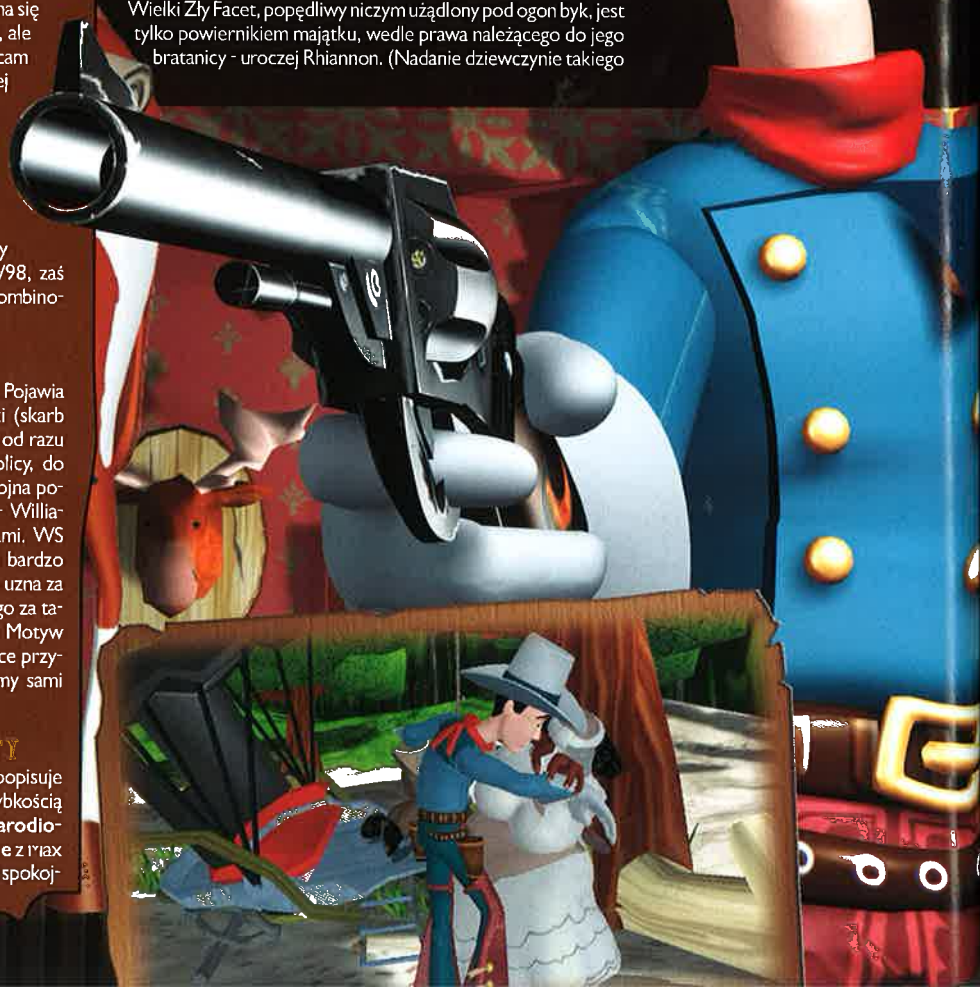
I oto znów przed wami niepoprawny FF. Pojawia się znikąd - goły niczym święty turecki (skarby Tolteków zdążył już gdzieś przejechać) i od razu trafia w sam środek awantury. W okolicy, do której los go rzucił, toczy się zjadła wojna pomiędzy właścicielem wielkiego rancha - Williamem Starekiem, a spokojnymi farmerami. WS jest bardzo bogaty, bardzo wpływowy i bardzo zły. Jego ziemie graniczą z każdym, kogo uzna za dobrego sąsiada - rzecz w tym, że nikogo za takiego uznać nie chce i nie zamierza. Motyw znany aż do bólu, powtarzano go w setce przynajmniej westernów - ale teraz możemy sami mieć wpływ na bieg wydarzeń.

I ZACZYNAJĄ SIĘ KŁOPOTY

Zaczyna się od strzelaniny, w której FF popisuje się refleksami godnym łapacza pcheł i szybkością trafioną w ogon błyskawicy (twórcy sparodiowali, znany skądinąd, efekt bullet time z Max Payne). Stając się w obronie dzielnego i spokoj-

nego farmera, nasz bohater niejako automatycznie opowiada się po niewłaściwej stronie sporu. Niestety, na samym początku gry los (w postaci małego szczyła, synka gospodarza i entuzjasty rewolweru) pozbawia go głównego atutu, jakim są jego wierne sześciostrzzałowe colty. Pozbawiony kłów tygrys nie jest groźny i FF musi sięgnąć do swoich innych zalet - pomysłowości i skłonności do nietuzinkowych rozwiązań.

Sprawa nie jest prosta, Starek bowiem ma po własnej stronie kilkunastu zawołanych zabijaków i szeryfa, który się popisał osobiście opieszalym prowadzeniem śledztwa w sprawie tajemniczej śmierci założyciela miasta (i brata Stareka), po którym WS odziedziczył majątek. Szybko się zresztą okazuje, że Wielki Zły Facet, popędliwy niczym użądłony pod ogon byk, jest tylko powiernikiem majątku, wedle prawa należącego do jego bratanicy - uroczej Rhiannon. (Nadanie dziewczynie takiego





► Jaki jest mój konik? Jazda konna, a czemu pytasz?

imienia wielbicie gry Rycerze Króla Artura mogliby uznać za świętokradztwo.) Koleś zatem zajmuje się nim do uzyskania przez Rhiannon odpowiedniego wieku, a to ma nibawem nastąpić... No, no - może wystarczyłoby tylko wyjaśnienie sprawy śmierci jej ojca...

Po stronie Stareka stoją też bankier i właściciel sklepu. Ale... Rhiannon nie cierpi swego im-

Unforgiven. Szalony robot rewolwerowiec jest - oczywiście! - wątkiem z filmu Świat Dzikiego Zachodu i tak dalej... A im dalej, tym bardziej śmiesznie. Do porachunków ze złem nasz bohater będzie potrzebował dobrej i celnej broni, którą tu znajdzie w postaci winchestera 73... Na całe szczęście twórcy przewidzieli możliwość zdobywania potrzebnych przedmiotów w rozmaity sposób - można je kupić w

Gra jest bardzo dobra i mógłbym ją z czystym sumieniem polecić każdemu, gdyby nie ta nieszczęsna polonizacja...

tycznego stryja i gotowa jest udzielić pomocy sympatycznemu - i natychmiast tracącemu w jej obecności dar wymowy - Fenimore'owi. No, to już coś... Sojusznikiem Fenimore'a gotów jest też zostać miejscowy konował, na razie jednak okropnie bołą go zęby i niewiele może zrobić.

CYTATY, POŻYCZKI

Młośnicy westernów znajdą w grze wątki znane z filmów Sergio Leone (*Good, Bad and The Ugly* i *Fistfull of Dollars*), a także z innych np.

sklepie (typowy pograniczny Skład Wszystkiego, Co Ci Potrzebne), ale możesz je niekiedy znaleźć (co prawda, trzeba się wtedy wykazać pewną pomysłowością).

ŁAŃCUSZEK

Gra jest typową „łańcuszkową” grą fabularną. Aby odzyskać rewolwery, trzeba zdobyć przychylność małej dziewczynki, która wie, gdzie ukrywa się smark, co je doprowadzi. Nie obejdzie się przy tym bez

wyrwania zęba doktorowi, do czego potrzebne są... i tak dalej. Kolejność wykonywania zadań **nie jest** zatem dowolna - ale w sumie gra się przyjemnie. Gra jest zabawna, pomysłowa i ma całkiem niezłą muzykę.

PIĘKNY, DZIKI ZACHÓD

Do ilustracji graficznej użyto nowego engine'u o nazwie PICTURE. Jest to wyjątkowe dzieło hiszpańskich programistów. Za jego pomocą można jednocześnie nakreślić ponad 150 000 polygonów na ekranie i poruszyć ponad 10 000 000 polygonów na sekundę. Dzięki temu postacie mogą

przybierać wyrazy twarzy takie same jak na filmach 3D. Może też tworzyć płynnie poruszające się trójwymiarowe modele o zaokrąglonych kształtach. I to widać! Lokacje są zrobione w lekko zakręconym stylu „Toy Story” i nie da się ukryć, że grafika jest mocną stroną gry.

Niestety, nie ma nic za darmo. Powyższe oznacza, że do gry Westerner musisz mieć dość mocny sprzęt - przynajmniej P III 800 MHz i kartę z 32 MB. Ale nie są to znowu wymagania przesadnie wygórowane.

KOBACZKI W JABŁUSZKU

Gra ma też kilka wad. Do jednej z największych należy konieczność nieustannego niemal... karmienia konia, który - gdy jest głodny - odmawia współpracy (prawdziwy Człowiek Zachodu nawet do



► Mam ochotę strzelić se jednego...



► Panowie, tutaj wieszamy bez sądu za molestowanie dam! I to nie za szyję!





■ Pani McDonald, pani powinna założyć restaurację.

wygódki udawał się konno!). Karmi się go marchewkami (lub jabłkami - niestety tych ostatnich koń nie lubi!), że zaś trzeba dopiero wyhodować, pieczolowicie podlewać płony na każdej z kluczowych lokacji. Zwalnia to nieco akcję, bywa bowiem tak, że spieszysz się gdzieś z FF,

bo do-
myślisz
się, co zrobić,
by... a tu - guza!

Koń się rozkraczył i basta! (Bicie konia kowbojowi zaś nie przystoi, moi państwo - bierzcie z niego przykład!)

Ale można się z tym pogodzić. Twórcy gry rozwinęli zresztą ten wątek - na różnych farmach różnie się te marchewki hoduje (chodzi o sposób podlewania). Jest to dość żmudne - postaw wiadro przy studni, napompuj wodę,

weź pełne wiadro, podlej zagon, poczekaj chwilę (bo nic nie rośnie od razu!), weź wiadro, postaw go pod pompą... i tak dalej. Czas leci, a ty zgrzytasz zębami. Ale niech tam...

NIE TYLKO ZAGADKI

W grze masz również elementy zręcznościowe - pojedynk z automatycznym rewolwerowcem (czy nie najprościej byłoby automat zadający gwałt nazwać gwałtomatem?), łapanie pstrąga w wodzie czy granie w sarsaparillę, przypominającą sławne pojedynki z piratami w Monkey Island. Są to zresztą elementy popychające akcję gry do przodu - nie musisz się do nich zabierać natychmiast, ale bez nich ani rusz. Miłośnicy cnoty mogliby co prawda zarzucić głównemu bohaterowi to, że bez skrupułów grzebie wszędzie po szufladach (nawet w obecności właścicieli mieszkań!), znajdując w nich potrzebną mu do popychania gry ku rozwiązaniu gotówkę lub też, że bez najmniejszych

wyrzutów oszukuje bankiera, naciągając go na pożyczkę (niezbyt wielką - powiedzmy sobie od razu), ale w końcu cel uśmierdza środki (czy jakoś tak...). Gorsze - i to znacznie! - jest coś innego... (patrz ramka).

Dla porządku tylko jeszcze godzi się wspomnieć, że gra ma oczywiście możliwość zapisu gry w dowolnym momencie.

W SAND POŁUDNIE

W sumie wybrane adekwatnej oceny tytułowi sprawiło mi sporo trudności. Gra jest bardzo dobra i mógłbym ją z czystym sumieniem polecić każdemu, gdyby nie ta nieszczęsna polonizacja... Niestety oceniam całość. Zatem tak: sama gra (i gdybym ją dostał w angielskiej wersji, taką ocenę byłbym zostawił) godna jest przynajmniej ósemki. Polonizacja, powiedzmy, 2 (jest tak zła, że doprawdy trudno o coś gorszego). Sami wyciągnijcie średnią! **ICDA!**

POLONIZEJSZIN...

Czekałem na tę grę z niecierpliwością, ale w końcu dostałem dzięki uprzejmości pająra z firmy Cenega, która podjęła się jej dystrybucji na polskim rynku polonizacji gry. I tu natknąłem się na problem - nie za wielki, ale zawsze. Uprzejmość nakazywałaby napisanie kilku przychylnych słów o polonizacji. Niestety, muszę powtórzyć za Plutarchem „Przyjacielem jest mi Platon, ale prawdę ukochałem bardziej”. Żywie nieklamana wdzięczność do chłopaków z Cenegi, ale tym razem synpeli płamę i to taką, która psuje sporą część przyjemności z gry.

Przed wszystkim polskie dialogi są jakiegoś urywane - postaci tykają zwykle pierwszą część wypowiedzi. Brzmi to mniej więcej tak: „(...) jest mój rewolwer?” albo „...a! go Billy”. I tak dalej. Może zresztą jest to efekt grania na komputerze, który ledwo, ledwo wyrasta ponad „wymagania minimalne”. Ale nie to jest jeszcze najgorsze, bo w końcu można sobie (ba! Trzeba!) ustawić opcję tekstu dialogów. Akorzy czytają tekst kompletnie bez wycucia sytuacji. Kiedy nie znamy w barze odpowiada na pytanie FF, mówi „Stoję po swojej stronie”, kluczowym słowem w tym tekście jest słowo: „swojej” i tak to powinno zostać zaakcentowane. Tymczasem „czytać” kompletnie bez sensu akcentuje „stronę”. Takich kwiatków jest więcej i gotów jestem postawić garść dolarów przeciwko garści orzechów, że powodem był brak czasu na to, aby porównać nagrane dialogi z sytuacjami, w jakich gra się do nich odwołuje.

W niektórych naprawdę gorących sytuacjach bohaterowie rozmawiają ze sobą z entuzjazmem godnym lokatorów kostnicy, a w innych, spokojnych, dają upust swej aktorskiej ekspresji. I oto dzieje się tak, że bohater rozmawia z dziewczyną tonem samuraja, który zapowiada wrogowi banzai krwawą zemstę albo zrobienie seppuku przez odbyt...

Ale i to nie jest najgorsze. Największą wadą tej polonizacji jest to, że - prawdopodobnie - nikt nie porównał tekstu polonizacji z oryginałem, dlatego w wielu sytuacjach te dialogi są (łagodnie mówiąc) dość idiotyczne. Sęk w tym, że o ile dłuższe wypowiedzi przetłumaczono z grubszą poprawnie, o tyle krótkie dialogi, opierające się na potocznie używanych słowach, są nie do przyjęcia.

Przykładem może być słowo: „well”, mające wiele znaczeń, ale używane na początku rozmowy (osobliwie z zawieszonym głosem) jest, powiedzmy, odpowiednikiem polskich „no



cóż...”, „a więc...”. Tłumaczenie go jako „dobrze”, a jeszcze gorzej „studnia” (bo i takie znaczenie może ono mieć), to już kompletny idiotyzm. Przykład jest wzięty przeze mnie z powietrza, ale zapewniam, że polonizatorzy wsadzili do gry kilka nie mniejszych kaczanów (miche, które się używa przy karmieniu świni, nazwali czarą - i tak dobrze, że nie świętym Graalem). Dość typowym błędem jest w tej grze zmiana „plo” przedmiotów. Np. koło w polonim jest rodzaju nijakiego. Z tłumaczenia wynika, że jest rodzaju żeńskiego. Dialogi są często takie, jakby gadał pijany z idiotą (kazuje Filmore'owi, na przykład, porozmawiać z Alną Jones).

Piszę o tym tyle dlatego, że podczas gry niejednokrotnie dzikowaleń losowi za to, iż w zasięgu nogi nie miałem żadnego z polonizatorów, bo gdyby ten nas ze sobą zetknął, natychmiast potem obu powieziono by nas do szpitala, w którym operacji nie trzeba byłoby wydobyć moją nogę z jego (...).

Wobec tych wad konieczność nieustannego używania „szafa”, „lustro”, „koń” czy „marchewka” albo „dolar z barman” (użyj dolar z barman) jest już niewartym uwagi drobiazgiem.

Panowie z Cenegi! Nie musicie robić polonizacji na klęczkach! Róbcie je po prostu przyzwyczajcie! Ponieważ sam mam na sumieniu kilka polonizacji (m.in. gry Baldur's Gate), wiem, jakie trudności musi pokonywać tłumacz, który ma znacznie bardziej niewdzięczną pracę niż ktoś dokonujący przekładu książki. W języku polskim np. zdanie „wybrałem się do miasta” od razu sugeruje słuchaczowi pięć osoby, która się doń wybrała. W angielskim nie ma tak dobrze. Ale w końcu jak się bierze pieniądze za robotę, trzeba ją wykonać tak, by ostateczny odbiorca nie zgrzytał zębami.

5

GRYwalność: 5
Wideo: 9
Audio: 7

WERDYKT

• śmieszna
• ładnie wygląda
• rozmaite smaczki

• polonizacja
• polonizacja
• polonizacja
• polonizacja
• oraz polonizacja

■ Oh, shit! Wdeptem w psią kupę!

PRODUCENT: NADCO
 DYSTRYBUTOR: TECHLAND
 CENA: 49,90 zł
 WWW.TRACKMANIA.COM

WIN 98/ME/00/XP
 PROCESOR: PIII XX MHz
 RAM: 32 MB
 GRAFIKA RAM: 64 MB

ALLOR | PAMIETACIE STUNTS? TO SIĘ UCIESZYCIE

TRACKMANIA

Samochody i zagadki – ostatnie takie połączenie to niestety wieloletni Stunts. Od tamtego czasu nikt jakoś tematu podjąć nie chciał. Jeśli już pojawiały się gry z zagadkami i środkami transportu, były to pocłagi. Najwidoczniej samochody wymagają – według twórców – zupełnie innych przysmyków niż rozwiązywanie zagadek.

Na szczęście miłośnicy łamania głowy i kaskaderskich wyczynów znowu będą mogli rozwinąć obie te pasje w grze TrackMania. Najprościej rzecz ujmując, jest to bardzo wciągające połączenie zręcznościowej samochodówki i edytora torów z takim zestawem klocków, że nawet skonstruowanie toru kolejki górskiej nie stanowi tu większego problemu.

Były sobie tryby trzy...

Jeśli by przyjąć, że jest to tylko czystej wody samochodówka, gra dostawałaby ocenę w okolicach szóstej. Niezła, ale w żadnym razie nie przelomowa grafika, trzymająca podobny poziom oprawy dźwiękowa, tylko trzy sceny (śnieżna Japonia, pustynne Stany i zielona Anglia) oraz dwa standardowe do bólu tryby gry. W pierwszym po prostu zaliczamy kolejne wyścigi i staramy się wykręcić możliwie najlepszy czas, no i pokonać przeciwników (trzech). Za to dostajemy kasę, którą można później wydać w trybie trzecim, ale o nim na końcu.

W drugim trybie zadanie jest już nieco trudniejsze. W nim też musimy zaliczać kolejne wyścigi, ale za każdym razem komputer losuje dla nas dwa z 24 - celem jest zaliczenie ich wszystkich, ale wystarczy, że raz przyjedziemy ostatni - i wszystko musimy zacząć od początku. Na szczęście jeśli przyjedziemy jako pierwsi, dwa kolejne wyścigi będziemy sobie mogli odpuścić, a jeśli jako drudzy - jeden.

Gdyby brać pod uwagę tylko te dwa tryby, TrackMania byłaby tytułem niewartym większego zainteresowania. Jest jednak jeszcze jeden - to połączenie wyścigów na czas z zagadkami.

...a ten trzeci najlepszy

Po wybraniu go lądujemy na ekranie edytora z mapką, na której zaznaczono linię startu, linię

mety oraz ewentualnie punkty kontrolne, które będziemy musieli po drodze zaliczyć. To jednak nie wszystko - trasa wiodąca od startu do mety jest niedokończona, a naszym zadaniem jest jej uzupełnienie za pomocą dostępnych na danej planszy „klocków”. Nie trzeba wykorzystywać ich wszystkich, poza tym w razie problemów można się posiłkować dodatkowymi klockami kupionymi za zarobione za dobre wyniki monety.

Najważniejsze jest jednak to, by po ukończeniu budowy przejechać od startu do mety w czasie krótszym niż podany przez twórcę mapy. Proste? Owszem, niektóre mapy są aż nazbyt proste, bo czasami wystarczy tylko położyć jeden klocek, by z wykonaniem zadania nie było najmniejszych problemów. Od czasu do czasu jednak trafia się taka perełka, że siedzi się nad nią, i siedzi, i siedzi... Na pierwszy rzut oka wydaje się ona po prostu nie do przejścia! Ale to pozory - wozy są tutaj w końcu niezniszczalne, można więc do woli skakać, latać i fikać koziołki, po których normalne samochody dawno by już wylądowały na złomowisku.

Go z resztą?

Jeśli chodzi o sterowanie, w zasadzie całą grę, z edytorem włącznie, obsługuje się za pomocą klawiatury. Do jazdy w zupełności to wystarczy, bo fizyka została tu mocno uproszczona. Pewnym urozmaicheniem są wozy - mocno się między sobą różniące szybkością i zwrotnością, ale mamy je tutaj tylko trzy i to na stałe przypisane do sceny - dżip

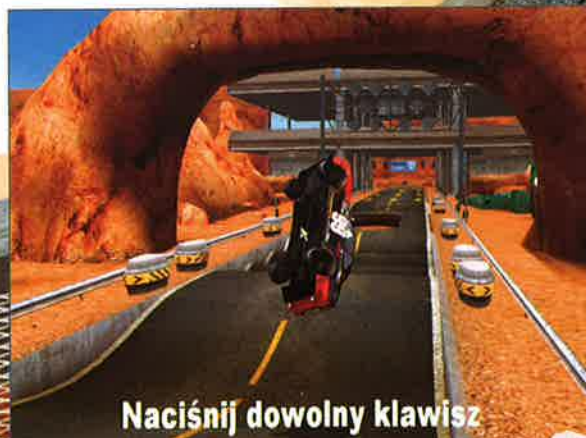


(wolny, ale zwrotny), mustang (szybki, ale mało zwrotny) oraz mini (coś pośredniego).

Sterowanie sprawia nieco problemów w edytorze. Mysz jest w nim wprowadzanie dostępna, ale działa jakoś tak mało intuicyjnie. Klawiatura jest znacznie szybsza i wygodniejsza, ale najpierw trzeba się do niej przyzwyczaić, co trochę wysiłku niestety wymaga.

Rokowania na przyszłość

Do niewątpliwych zalet gry należy tematyka - niczego podobnego w chwili obecnej się po prostu nie dostanie. Z jakością wykonania jest nieco gorzej, ale choć na kolana nikogo nie powali, trzyma całkiem niezły poziom. Na tyle



Naciśnij dowolny klawisz

niezły, że jeśli tylko lubicie zarówno zręcznościowe samochodówki, jak i zagadki, warto, byście po ten tytuł sięgnęli. Sporo miłego łamania głowy przeplatane go jazdą na złamanie karku macie jak w banku!

A co gdy już wszystkie misje przygotowane przez twórców ukończycie? Jeśli tylko macie dostęp do Sieci, wejdziecie na stronę producenta, na której znajdują się kolejne zadania przygotowane za pomocą wbudowanego edytora. A gdy i wtedy będzie wam mało, sprawdźcie się na tych torach z innymi graczami - multi też tutaj jest. [CDA]



QN'IK | ROZGRYWKA BILĄ SIE TOCZY

CZTERY BILARDY (+ JEDEN GRATIS!)

Bilard ma dwa oblicza. Z jednej strony, jest to gra dla brzuchatych piwoszy w dusznych, głośnych i zadymionych barach, w których raz za razem dochodzi do burdy, z drugiej zaś - dla mężczyzn w strojach wieczorowych, z obowiązkowymi muchami, grających przy bezzesele-tnie zachowującej się publiczności. Trzecie oblicze* to po prostu symulacja komputerowa tej wyczynowej** dyscypliny sportu.

L.I.V.E. BILLARDS

Gra jest dystrybuowana przez hurtownię Play w cenie 20 złotych.

PRODUCENT: TERRAGAME
DYSTRYBUTOR: PLAY
CENA: 20 ZŁ
WWW.TERRAGAME.COM
WIN 98/ME/00/XP
PROCESSOR: PIII 350 MHZ
RAM: 64 MB
GRAFIKA RAM: 8 MB

L.I.V.E. Billards oferuje graczom właściwie wszystkie popularniejsze odmiany bilardu - od zwykłego „8-ball”, poprzez odmianę amerykańską aż po „Rotation”. Rodzajów gry jest w sumie osiem, do tego dochodzi jeszcze tryb treningu - niestety niezbyt szczęśliwy, składający się z ledwie kilkunastu ustawień bil.

Oferowany przez grę model fizyczny zachowania kul jest oczywiście idealny - przynajmniej tak mi się wydaje. Zapewne maniaci jednak się przyłączą, że gra daje bardzo małe możliwości podkręcania bil - nie można na przykład uderzyć kijem każdego miejsca bili (która to opcja jest obecna w każdej innej grze prezentowanej na tych stronach), a tylko zakres wybrany przez programistów. Jednak takim niedzielnym bilardzistom jak ja w zupełności to wystarczy.

Gra jest przeznaczona dla osób, które nie wiedzą, że na PC pojawiły się również inne bilardy ze znacznie większą liczbą opcji. Na ilości trybów urozmaicenie gry się kończy. Również do konfiguracji mam spore zastrzeżenia. Można wybrać kolor obicia, kształt nóg od stołu... I koniec! Brak nawet możliwości regulowania wielkości luz, co jest dla mnie wielkim niedopatrzeniem.

Grafika stołu prezentuje się poprawnie, znacznie gorzej jest z otoczeniem - wygląda ono tandetnie. Warto zaznaczyć, że nie trzeba mieć mocarnego komputera, by w L.I.V.E. Billards swobodnie pograć - na swo-

im redakcyjnym sprzęcie bezproblemowo osiągałem... 120 klatek na sekundę.

Poziomów trudności jest sporo, ale nawet na najwyższym komputer popełnia błędy! Szczepie mówiąc, spodziewałem się po nim jakichś bardzo finezyjnych zagrań - tymczasem sporadycznie zdarzy mu się jakiś strzał z odbiciem od bandy - ale już o trafieniu dwóch bil za jednym razem nie ma raczej co marzyć. Samo to, że nawet ja byłem w stanie go pokonać w uczciwym boju, już o czymś świadczy.

Nie ma trybu kariery, graficznie i dźwiękowo niczym nie zaskakuje. Jednak dzięki bardzo niskiej cenie może się okazać atrakcyjny - w sumie tu też bila jest okragła, a luz sześć... Przyznaję grze niezbyt zaszczytną ocenę 5 - jednocześnie pisząc, że polecam jej zakup. I kto tu zrozumie recenzenta?! [CDA]



Gra jest przeznaczona dla osób, które nie wiedzą, że na PC pojawiły się również inne bilardy ze znacznie większą liczbą opcji.



Przyznam się bez bicia, że liczbę sesji prawdziwego bilardu, które rozegrałem w życiu, mógłbym policzyć na palcach... kilku rąk. Zawsze jednak podziwiałem tych wszystkich wirtuozów, którzy potrafili dokonywać prawdziwych cudów z kościanymi bilami. Na ich wyczynach można prowadzić przecież nawet lekcje fizyki.

Ja aż tak wysoko nie mierzę - lubię czasem sobie po prostu pograć chwilę; o ile w przypadku prawdziwych stołów nie idzie mi zbyt dobrze (zawsze mi się kij omsknie i trafię nie to, co chciałem - często z zaskakującymi efektami), to już w przypadku komputerowych symulacji precyzja jest doskonała - nie można niestety narzekać, że wiatr w ostatniej chwili przesunął bilę, a boisko było rozmołote...

Wbrew pozorom symulacji bilardu w wielu odmianach na PC już kilka było. Do tej pory nie miały one szczęścia w CDA - ich recenzje stałe przechodziły "na następny miesiąc". Teraz więc postanowiłem porównać cztery gry tego typu: World Championship Pool 2004, World Championship Snooker 2004, L.I.V.E. Billards i American Pool. Która zwyciężyła - jeszcze nie zdradzę.

* ludzie dzielą się na trzy rodzaje: tych, którzy umieją liczyć, i tych, którzy tej zdolności nie posiadli

** bilard jest - wg Encyklopedii PWN - sportem wyczynowym



CAROM Darmowy bilard

Carom 3D - tak nazywa się stworzona przez grupę Neoact gra, którą znajdziecie w tym miesiącu na CoverCD. Po zarejestrowaniu się można grać z ludźmi z całego świata, zdobywać mistrzostwa i ogólnie tworzyć elitę bilardowej Sieci. Dla tych, którzy nie lubią się zagłębiać w

wielowątkowe potyczki, również znajdzie się co nieco - nic nie stoi na przeszkodzie, by rozegrać prosty i niezobowiązujący mecz. Nieusieczowionym pozostaje tryb treningu. Naprawdę polecam - gra może dostarczyć wiele godzin satysfakcjonującej rozgrywki. Szczególnie jeśli macie w miarę tani (nie musi być konieczne szybki, moderm

wystarcza do satysfakcjonującej gry) dostęp do Internetu.

Pochwalę się, że ja włączyłem tę grę z ciekawości i zagrałem w Sieci dwa razy. Możecie być ze mnie dumni - rzutem na taśmę pokonałem Niemca (on wbił 8 bil w 9-balla, ja tylko jedną... ostatnią) i już z mniejszymi problemami - Węgry. Do zobaczenia na stołach!

RECENZJE

Wymagania gry

- Win 95/98/2K/XP
- Pentium MMX 160 lub podobny
- akcelerator 3D
- Internet: <http://www.carom3d.com/>

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003

Snooker to ekstraklasa. Sport dla wystrojonych wieczorowo panów w białych rękawiczkach. Festiwal ciszy przerywanej oklaskami, delikatne dźwięki uderzających o siebie kul z kości słoniowej, sterylna czystość i wytworność. Nic dziwnego, że sport ten nie gromadzi milionów widzów przed telewizorami.

Menu główne gry świeci jak choinka - kule mają jakąś cudowną poświatę, a odbija się w nich wszystko tak, jakby były zrobione ze szkła. Gdy przeniesiemy się na stół, jest podobnie. Bile są idealnie kuliste, luzy - jak to luzy - dziurawe. Nie ma o czym pisać. Za to warto się rozejrzeć - otoczenie stołu i postacie, które dzierżą kije (w tym jedna prowadzona przez gracza, którą ten może sobie zresztą - według swojego upodobania - stworzyć), nieco od tego odstają. To stanowią - w zależności od typu gry - albo publiczność siedząca na ławkach (mniej lub bardziej liczna), albo jakieś pomieszczenie. Nie wygląda to re-

welacyjnie, ale ujdzie. Gorzej z postaciami. Ja rozumiem, że grający w snookera to panowie poważni i skupieni, ale ci sprawiają wrażenie, jakby połknęli szafę. Nie tylko ze względu na sztywność, ale również kanciastość.

Wbrew tytułowi, gra pozwala grać również w inne odmiany bilardu, nie ograniczając nas tylko do snookera. Mamy tu również standardowe 8- i 9-ball, ale i ciekawe trickshoty, naukę gry i kilka trybów przeznaczonych specjalnie dla dwóch graczy. Mimo różnorodności zawiodłem się na liczbie faktycznych odmian bilardu - w L.I.V.E. Billards było ich więcej. Tymczasem w WCS 2003 na próżno szukać bilardu amerykańskiego czy choćby piramidy.

Dla pojedynczego gracza najciekawszą opcją będzie tryb kariery. W nim to uczestniczymy w eliminacjach do większych turniejów bądź też jesteśmy wyzywani na pojedynki przez pojedynczych graczy. Pragnących szybkiej sławy, lśniących kobiet i pięknych samochodów (hm... chyba coś pomieszałem) graczy muszą od razu ostudzić - idźcie pod inny adres. Komputerowy



PRODUCENT: BLADE INT. STUDIOS
DYSTRYBUTOR: CODEMASTERS
CENA: 170 ZŁ
WWW.CODEMASTERS.CO.UK

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: PIII 600 MHZ
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

przeciwnik gra tak dobrze, że długo nie uda się wam wygrać pojedynczego meczu, co tu dopiero mówić o całym turnieju. Komputer gra niezwykle inteligentnie - i nie objawia się to nieomyślnością, wręcz przeciwnie - też czasem zdarzy mu się pudłować. Za to w momencie, kiedy nie ma czystego strzału, woli tylko lekko musnąć odpowiednią kulę i przerzucić białą na drugi koniec stołu tak, by zrzucić na gracza konieczność rozbicia całej puli. Szkoda tylko, że nie można wyłączyć gry w inny sposób, niż poddając grę (choć to można zrobić będąc przy stole - jeśli to komputer gra, pozostaje tylko czekać albo... wcisnąć Ctrl + Alt + Delete). Nie można zapisać jej stanu w połowie rozgrywki.

WCS2003 nieco zawiodł moje oczekiwania - dostałem kolejną rzemieślniczo poprawną robotę. Testowanie tej gry nie zachęciło mnie do jej zakupu. **[CDA]**



AMERICAN POOL

American Pool to "dzieło" 3D Retro Games - co jak co, ale braku trafności tej nazwie zarzucić nie można. Przy czym ich gra nie kwalifikuje się nawet jako retro - czegoś tak złego nie robiono nawet wiele lat temu.

Gra wita nas "trybem treningowym"

- w którym to można sobie poodbić białą bilę po pustym stole. Fascynujące. Prawie tak samo jak cała reszta - wystarczy powiedzieć, że nie istnieje tu jakiegokolwiek AI (albo znajdziesz sobie żywego przeciwnika chętnego do gry, albo sam sobie będzie wbijał wszystkie bile). O zróżnicowaniu trybów nie ma co nawet wspominać - bo tych właściwie nie ma. Jedyne, co możemy wybrać, to zasady - klasyczne i "barowe", różniące się w kilku aspektach.

Gra oferuje tylko jeden stół, jedno obicie (zielone) i... gigantyczne bile. Ja rozumiem, że to nie symulacja snookera, w którym stoły są wielkie - ale tak małych nie widziałem nawet w podłoch, podrzędnych barach. Wielkość bil jest po prostu nieproporcjonalna do reszty. Również system

celowania (z podpowiedziami lub bez) pozostawia wiele do życzenia - wszystko jest tu mało precyzyjne, a przyjemność z gry płynie naprawdę znikoma.

American Pool (nie mam pojęcia, skąd ta nazwa - skoro można grać tylko w 8-balla) to, co przykro stwierdzić, zwyczajny śmieć. Gra przegrana z wszystkimi grami na rynku, a 10 złotych, które należy na nią wydać, to kwota o co najmniej 20 złotych za duża.

Na koniec w ramach abstrakcyjnego humoru - "recenzja użytkownika": ze strony www.play.com.pl: "Jeśli ktoś lubi grę w kregle, niech gra w tę grę!!!!!!". Ja kregle lubię, choć nijak nie mogę zrozumieć, jaki to ma związek



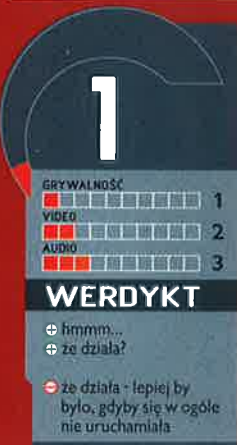
PRODUCENT: 3D RETRO GAMES
DYSTRYBUTOR: CD MANIAK/PLAY
CENA: 10 ZŁ
WWW.PLAY.COM.PL

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: PIII 400 MHZ
RAM: 64 MB
GRAFIKA RAM: 16 MB

O zróżnicowaniu trybów nie ma nawet co wspominać - bo tych właściwie nie ma.

z kupowaniem takiej pomyłki. No, chyba że chodzi o porównywalne wielkości bil w obu grach?

* wysoce obiektywna: Hurtownia Play pozwala dodawać recenzje na stronie tylko pod jednym warunkiem - że są one pozytywne. Podobnie zresztą pozwala na ocenianie gry - jednak choćbyście wystawili dziesięć jedynek, nie zmieni to nijak "średniej oceny" prezentowanej na stronie. Tak się zastanawiam - po co w ogóle ta farsa? **[CDA]**



WORLD CHAMPIONSHIP POOL 2004

Najnowsza z prezentowanych gier - i zdecydowanie najlepsza. Stworzyli ją ci sami ludzie, co WC Snookera - i to widać, słysząc i czując.

PRODUCENT: BLADE INTERACTIVE STUDIOS
DYSTRYBUTOR: JALECO ENTERTAINMENT
CENA: 80 zł
WWW.JALECO.COM
WIN 98/ME/00/XP
PROCESSOR: PIII 800 MHz
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

Gra korzysta z tego samego engine'u graficznego, może lekko usprawnionego. W ogóle odnoszę wrażenie, że stół w grze prezentuje się znacznie lepiej niż... w rzeczywistości. Bo komu by się chciało tak polerować bile? Postacie zaś wyglądają zdecydowanie lepiej niż w WWC Snookerze i poruszają się naturalnie. Męskiej części graczy szczególnie polecam granie seksapilowatymi kobietami.

Oczywiście w WCP 2004 nie ograniczamy się tylko do zwykłego poola - możemy też pograć w

innego rodzaju bilard. Trybów rozgrywki jest teoretycznie sześć (w praktyce więcej, jeśli liczyć bonusowe), z czego najciekawszym jest kariera. Sukcesy gracza premiowane są możliwościami



zakupów - od nowych ubrań (niestety za żadne pieniądze nie mogłem w grze rozegrać swojej zawodniczeki) po stoły i kije (ponoć te drugie wpływają na siłę i precyzję uderzenia - ja tego nie zauważyłem, ale wierzę).

Dość ciekawym elementem są w grze trick-shoty. Jest ich tu masa, ale na początku dostępny jest tylko jeden. Nie ma co tutaj liczyć na jakiegokolwiek ulgi - nawet kursory wskazujące kierunek ruchu bil na nic się nie zdadzą. Za to pokonywanie kolejnych trików dostarcza naprawdę dużej satysfakcji.



Warto też bliżej przyjrzeć się najbardziej luźnej opcji w grze - bonus games. Tam właśnie znajdziecie kilka dodatkowych trybów rozgrywki. Szczególnie polecam efektowne miny (wyrzucają bile w powietrze), wybuchające po kilku sekundach bile, blokowanie luz przeciwnikowi... Idealny odpoczynek po poważnych starciach w mistrzostwach.

Na koniec jeszcze małe spostrzeżenie - po uruchomieniu gry wyświetla się długie intro. Jest ono zrobione na engine'ie gry i z racji tego, że z oczywistych przyczyn jest wyświetlane w niższej rozdzielczości, wygląda znacznie mniej efektownie od samej rozgrywki. Więc po co w ogóle powstało? [CDA]

Najnowsza z prezentowanych gier - i zdecydowanie najlepsza.



KRÓTKIE PORÓWNANIE

	World Championship Pool 2004	World Championship Snooker 2003	L.I.V.E. Billards	American Pool
GRAFIKA	Zdecydowanie najlepsza, znakomite refleksy świetlne.	Bardzo kanciaste i sztywne postacie, ale poza tym - fotorealistyczna.	Otoczenie brzydkie, ale sam stół - mimo braku fajerwerków - jest w pełni poprawny.	Bile są okrągłe... I to tyle dobrego, co można o wyglądzie tej gry powiedzieć.
RODZAJE GRY	6 trybów, w tym kariera	3 podstawowe plus kariera i system nagradzania	8 trybów. Nie ma kariery, rozgrywka toczy się tylko w pojedynczych grach	2 tryby, gra tylko dla dwóch graczy przy jednym monitorze (brak AI!)
SIEĆ	Przez LAN i Internet	Przez LAN i Internet	Przez LAN i Internet	Brak
CENA	ok. 80 zł	ok. 170 zł	20 zł	10 zł
OGÓLNI	Niekwestionowany zwycięzca stawki. W Polsce niestety nie jest dystrybuowany, więc chcący go zakupić, muszą udać się do jakiegoś internetowego sklepu.	Gra bardzo poprawna, jednak ustępuje WWC. Za jej ceną jest niewspółmiernie wysoka do tego, co tak naprawdę gra oferuje (no chyba, że komuś zależy na licencjonowanych nazwiskach).	Sensowny wybór dla kogoś, kto chce sobie raz na jakiś czas pograć. Fizyka gry jest nienaganna, grafika całkiem poprawna, dużo rodzajów bilardów - a wszystko to za bardzo niewygórowaną cenę.	Nie wiem, co ten śmieć w ogóle robi na polskim rynku - nie zagrałbym w niego nieprzymuszony, nawet gdyby był za darmo. Bardzo niska cena wcale go nie ratuje.



Dave Crockett

Dave Crockett był jednym z ochotników-bohaterów podczas obrony Alamo - zastłony dla rodzącego się wówczas państwa (Stanów Zjednoczonych) żołnierz i polityk zginął (wraz z większością oblężonych) podczas walk o utrzymanie fortu. Jeśli pamiętacie charakterystyczne futrzane czapki ze zwisającymi ogonami szopa, noszone przez traperów - wyłansował je właśnie nasz Dave

PRODUCENT: ZONO
DYSTRYBUTOR: ACTIVISION VALUE
WWW.ZONO.COM/ALAMO.HTML

WIN 98/ME/00/XP
PROCESSOR: PIII 600 MHz
RAM: 128 MB
GRAFIKA: RAM: 16 MB

CONSTANTY FOCH | BOHATERSKI ROZDZIAŁ Z HISTORII USA...

ALAMO

Dave Crockett otarł pot z czoła, strzepnął pustyński piasek z kapelusza, nasadził go głęboko na głowę i splunął ciężką, pełną pogardy plwociną na ziemię tuż u własnych stóp. „Nadciągają” – powiedział z wyraźnym teksańskim akcentem. „Ale nie mają tu czego szukać. Pokażemy tym latynoskim psom, do kogo należy ta ziemia. Ludzie – zakrzyknął wściekło. - Na stanowiska!”

Ameryka to kraj herosów i pionierów (w każdej dziedzinie), a heroiczne czyny i stawianie czoła największym nawet przeciwnościom to za oceanem najwyższe cenione cechy narodu. Nic więc dziwnego, że jedną z największych legend Ameryki (tym bardziej że kraj ten ma dość krótką historię) są dzieje obrony fortu Alamo, kiedy to 150 Teksaszczyków odparło oblężenie dziesięciokrotnie większej armii Meksyku. The Alamo - nowa gra firmy Zono, przedstawia właśnie tamte wydarzenia i daje ci szansę na wzięcie udziału zarówno w samej heroicznej obronie, jak i w kilku wydarzeniach poprzedzających ją i będących jej konsekwencją.

Starożytny Teksas

Firma Zono nie ma na koncie zbyt wielkiego dorobku, ale uważni czytelnicy CD-Action mogą ją pamiętać z gry Battle For Troy, recenzowanej w czerwcowym numerze pisma. Jednym z elementów łączących starożytną Troję z całkiem współczesnym Alamo (wydarzenia o których mowa to połowa XIX wieku) jest engine - w sumie prosty i niezbyt efektowny, jeśli porównać go z nowymi RTS-ami, ale w pewien szczególnie sposób całkiem miły dla oka, w czym duża zasługa lekko rysunkowej stylizacji (podobnie jak w Warczacie III). Muszę jeszcze wspomnieć, że ogólny wygląd gry kojarzy mi się bardzo ze starą amigową produkcją North & South, która - podobnie jak The Alamo - była uproszczoną strategią. W tamtym czasie N&S było jednym z moich ulubionych tytułów, z tego też względu od razu na- stawilem się do The Alamo pozytywnie.

Prosto jak najprościej?

Po pozytywne nastawienie bardzo się zresztą grze przydało. Jak na RTS-a wydanego w 2004 roku jest to produkcja maksymalnie uproszczona (co nie znaczy jednak wcale, że łatwa). Podczas gry możesz postawić budynki należące do zaledwie trzech rodzajów (kwatery, baraki i stajnie) - surowiec jest tylko jeden (w domyśle złoto), wydobywany z kopalni lub budek (!!!) porzucanych na mapie.

Również wybór jednostek ograniczony jest tu do kilku (m.in. dwa rodzaje piechoty, inżynier, kawaleria oraz postacie historyczne, które zapisywały się w historii obrony Alamo, np. Dave Crockett). Niewielki jest także zakres rozkazów, jakie możesz

wydać podkomendnym, bowiem poza podstawowymi, czyli wskazywaniem miejsca, do którego mają się udać i określaniem celu, jaki mają zaatakować, pozostają jedynie komendy stania w miejscu, parcia do przodu oraz wstrzymania ognia. Inżynierom możesz jeszcze wskazać źródła surowców lub posadzić ich przy armatach (mają ogromne znaczenie strategiczne).

Do domu na noc?

Misje podzielone są na pory dnia i nocy, przy czym, co dość śmieszne, w nocy twój ludzisko zawsze wracają do fortu, nawet jeśli są akurat w trakcie zawziętego szturmu. Można to uzasadnić jedynie tym, że tylko podczas godzin nocnych żołnierze mogą reperować



gi, więc... zawracają. To chyba niezgodne z żadną wojenną doktryną? No, chyba że „maniana” (to, co masz zrobić dziś, zrób jutro).

Wstąpiłem na działo

Wnioski? The Alamo to bardzo lekka gra strategiczna, taka przygrywka do uruchomienia w przerwie między obowiązkami lub na pół godziny przed wyjściem z

domu, kiedy nic poważnego nie opłaca się nawet odpalać. W takiej roli sprawdza się naprawdę nieźle, a jest w grze coś... sympatycznego i chociaż ocena jest niska, to z takim - nazwijmy je - niezobowiązującym nastawieniem można w The Alamo popływać. [CDA]



5+

GRYwalność: 5
VIDEO: 6
AUDIO: 6

WERDYKT

- + prosta, ale wciągająca grywalność
- + miła dla oka grafika
- + wspomnień czarnych
- mało jednostek, budynków itd. - to taki RTS light
- sporo absurdów strategiczno-taktycznych

RECENZJE | STRATEGIE
 PRODUCENT: PARADOX
 DYSTRYBUTOR: CD-PROJEKT
 CENA: 59,99 ZŁ
 WWW.PARADOXPLAZA.COM

WIN 98/ME/00/XP
 PROCESOR: PIII 450 MHz
 RAM: 64 MB
 GRAFIKA RAM: 4 MB

...i niewarta zachodu. Dla fanów rewelacyjna, realistyczna, złożona symulacja pasjonującego fragmentu europejskiej historii.

HUT SĘDZIMIR | W POLSCE GRA UKAŻE SIĘ POD TYTUŁEM... MROczne WIEKI

Panujący w średniowiecznej Europie system feudalny dziś może być już traktowany jedynie jako kuriozum dawnej historii. Skomplikowana sieć powiązań, koligacji, lennych związków oplatała cały stary kontynent, a w układzie tym najważniejsze było to, komu służyłeś i ilu wasali miałeś pod sobą. Całkiem udana próba odwzorowania tych właśnie zawiłości jest głównym atutem wydanej niedawno gry Crusader Kings.

CRUSADER KINGS

Chuciaż wydawać by się mogło, że gra Europa Universalis skazana jest na niepowodzenie – w chwili wydania, w 1999 roku, była jedną z najbardziej złożonych i skomplikowanych gier strategicznych na rynku. Na dodatek mało efektowna graficznie, zabudowana i z nieprzyjemnym interfejsem – a jednak bardzo szybko zdobyła uznanie graczy. Europa Universalis stała się nieoczekiwanie prawdziwym przebojem, który pociągnął za sobą kolejne zbliżone mu produkcje, wszystkie wyprodukowane przez szwedzkie studio Paradox Entertainment.

Najnowszym „potomkiem” EU jest właśnie gra Crusader Kings. A warto w tym miejscu dodać, że w tym czasie programiści z Paradox uraczyli nas jeszcze drugą częścią Europy Universalis – osadzoną w średniowieczu samodzielnym dodatkiem do tej serii o nazwie Europa

zarówno czasowej, jak i przestrzennej. Gra obejmuje ponad trzy i pół wieku historii, od 1066 do 1419 roku, a kiedy ją uruchomisz i przejdziesz przez pierwsze ekrany menu, staniesz oko w oko z mapą ciągnącą się od najdalej wysuniętych na wschód europejskich krain Rosji aż po atlantyckie wybrzeża Portugalii.



Nasza redakcja będzie gdzieś tutaj :)



Tu powstała mafia.

planować politykę. Największe możliwości mają oczywiście królowie, ich życie jednak również nie jest proste chociażby dlatego, że muszą pilnować jednocześnie wszystkich wasali, myśleć o polityce królestwa i umiejętnie manipulować siatką feudalnych zależności.

Cztery współczynniki

Ponieważ poszczególne figury (hrabiowie, książęta, królowie i ich kościelni odpowiednicy) są tak ważne w grze, każda z nich jest szczegółowo opisana – za pomocą czterech współczynników i dodatkowych cech osobistych. Te współczynniki to kolejno **Martial** (umiejętności bitewne), **Diplomacy** (dyplomacja), **Intrigue** (intrygantwo) i **Stewardship** (umiejętności zarządzania prowincjami). Ich wysokość decyduje oczywiście o powodzeniu lub porażce we wszystkich przedsięwzięciach podejmowanych przez władców (np. intrygantwo na skuteczność skrytobójców, umiejętność zarządzania prowincjami wpływa na liczbę prowincji, jakimi możesz efektywnie rządzić sam, bez delegowania władzy wasalom itd.). Niskie wartości współczynników można powiększyć, mianując na odpowiednie

I trzy scenariusze

Który dokładnie kawałek europejskiego tortu przypadnie ci w udziale, zależy wyłącznie od ciebie. Gra ma trzy scenariusze, które różnią się między sobą datą rozpoczęcia rozgrywki, a ta z kolei wpływa na sytuację polityczno-gospodarczą panującą w Europie. Po rozpoczęciu zabawy w pierwszej wybierasz własne miejsce w systemie feudalnym (count – hrabia, duke – książę, king – król), a następnie w zależności od niego – pojedynczą prowincję, księstwo lub królestwo. Najtrudniejsze, ale – przynajmniej dla lubiących wyzwania graczy – najbardziej satysfakcjonujące zadania stają przed hrabiami, władcami jednej z ponad tysiąca występujących w grze prowincji. Nieco łatwiej mają książęta, których wpływ rozciąga się na kilka prowincji. Mogą swobodnie

Trzy wieki historii

O ile dwie wcześniejsze „średniowieczne” gry Paradox, czyli Crown of the North i Two Thrones, koncentrowały się na konkretnych terytoriach lub momentach w historii średniowiecznej Europy (pierwsza na półwyspie skandynawskim w okresie 1275-1340, druga zaś na Wojnie Stuletniej i Wojnie Róż z przełomu XIV i XV wieku), tak Crusader Kings to, podobnie jak Europa Universalis, gra o ogromnej skali

CRUSADER KINGS



Nikt tu jeszcze nie
słyszał o Unii.

działań to duże wyzwa-
nie i dopiero po dłuż-
szym czasie można mu
sprościć.

Sprawy dodatkowo kom-
plikuje kolejny układ za-
leżności, o którym też

musisz pamiętać, czyli relacje między przed-
stawicielami czterech klas społecznych
(wiesiacy, kupcy, szlachta, książęta). O tym,
która z nich ma na twoich ziemiach największe
wpływy, decydujesz za pośrednictwem usta-
nawianych praw i dekreto-
w. A to, jak wygląda
równowaga między poszczególnymi klasami,
wpływa m.in. na wysokość podatków wpływa-
jących do skarbcza oraz na strukturę powoływa-
nych do walki wojsk (np. silna szlachta oznacza
dużą liczbę konnych rycerzy, mocni kupcy wy-
stawiają wielu łuczników itd.). To kolejny poziom
decyzyjny, o jakim musisz pamiętać podczas gry,
a zarazem kolejny dowód na to, że tytuły strate-
giczne produkowane przez studio Paradox należą
do najbardziej skomplikowanych na rynku.

Znać? To posłuchajcie...

Trzeba przyznać, że - mimo zawiłości feudalnych
powiązań - Crusader Kings jest grą, w której
wszyscy zaznajomieni z poprzednimi tytułami
Paradox znajdują się od razu. Wynika to między
innymi z tego, że zarówno interfejs, rozmieszcze-
nie poszczególnych informacji, jak i sposób stero-
wania grą są tu właściwie przeniesione bez zmian
z innych produkcji firmy. Ma to też minusy, przede
wszystkim ten, że znany z Europy Universalis II
interfejs jest mało przyjazny, co przy sporej
złożoności Crusader Kings dodatkowo kompli-
kuje zabawę. Również instrukcja obsługi - zgodnie
z „paradokso-
wą” tradycją - jest oszczędna i nie
wyjaśnia wielu bardziej złożonych i mniej oczy-
wistych tajemnic gry.

W stosunku do wcześniejszych gier studia po-
prawiono tu nieco grafikę (m.in. większa liczba
klatek animacji w figurkach reprezen-
tujących na mapie armie), ale to
wciąż proste dwuwymiarowe plan-
szy zrycym przeniesione z Atlasu
Średniowiecznej Europy lub
innego zbioru map. Motywy
muzyczne towarzyszące
rozgrywce pasują klima-
tem i charakterem do
tematu gry, ale rów-
nież nie są na tyle
dobre, by miało
to w jakiś szcze-
gólny sposób
wpływać na oce-
nę tytułu. **Oprawa
audio-wizualna to zaraz za to-
pornym interfejsem i minimalistyczną
instrukcją najsłabszy element Crusader
Kings.**

Dwa aspekty

Na koniec warto wspomnieć o dwóch aspektach
Crusader Kings, które zainteresują graczy fana-
tycznie oddanych strategiom z Paradox. Nowa
gra studia wyposażona jest oczywiście w moduł
multiplayer, który - podobnie jak w Hearts
Of Iron - pozwala na zastosowanie 30-se-
kundowej pauzy umożliwiającej wydanie
rozkazów na spokojnie. Zabawa jest
stabilna i emocjonująca, tym bardziej że

feudalne powiązania potrafią nieraz w bardzo
nieoczekiwany sposób odwrócić losy batalii.

King of Poland
- to brzmi
dumnie!

Dru-
ga interesująca dla fanatyków rzecz to możli-
wość przeniesienia zapisanego stanu gry z Crusader
Kings do Europy Universalis II. System ten działa
całkiem dobrze, najlepiej wtedy, kiedy stan gry
zapisany jest w 1419 roku, ale nie jest to wcale
jakaś konieczność (wtedy komputer stara się
w logiczny sposób rozwinąć losy królestw i
księstw ze stanu gry zapisanego np. w 1235
roku). Drobne przekłamania występują przy
transformacji dostępnych w królestwie sił
zbrojnych armii z jednej gry do drugiej,
można to jednak wytłumaczyć innym
sposobem ich traktowania w obu grach.

Królowie życia?

Crusader Kings nie zmienia sposobu,
w jaki myśleć należy o strategii Pa-
radox. Dla zwykłych graczy będzie
to tylko trudna, mało ciekawa,
niewygodna w zabawie i niewar-
ta zachodu produkcja. Dla fanów
zaś rewelacyjna, realistyczna,
złożona symulacja
pasjonującego
fragmentu euro-
pejskiej historii.
Do której grupy
należysz? **[CDA]**



stanowiska na dworze trafnie dobranych wasali.
Np. hrabia o wysokim współczynniku Martial
wybrany na Marshalla zwiększa o jego wysokość
współczynnik Martial władcy.

Poza tym postaci posiadają także jedną lub kilka
cech osobistych, takich jak... „pożądliwość” (taki
władca będzie miał wielu potomków), i wpływają
one na różne aspekty gry. Pewne z tych cech są
narzucone i przypisane danej postaci, inne możesz
nabyć w zależności od podejmowanych przez
siebie decyzji (np. prowadząc ciągle wojny), jeszcze
inne z kolei wybierasz i nadajesz (np. wybierając
ścieżkę edukacji własnych dzieci). **Wszystkie te
cechy, współczynniki i zawiłości musisz brać
pod uwagę podczas ustalania składu dworu
czy aranżowania małżeństwa pomiędzy
członkami twojej dynastii a reprezentantami
innego feudalnego rodu.**

Suwereni i suzereni

Feudalizm, współzależność, relacje między len-
nikami a wasalami to podstawa gry, jej kregos-
łup. W przeciwieństwie do wielu innych gier
strategicznych zajęcie prowincji wroga nie oznacza
wcale jej przejścia w twoje posiadanie - musisz
jeszcze nakłonić jej hrabiego, by stał się twoim
wasalem i zgodził się przekazywać połowę zbie-
ranych przez siebie podatków. Podobnie werbo-
wanie oddziałów zależy od tego, czy władca
prowincji, w której je werbujesz, jest w stosunku
do ciebie lojalny. Jeśli prowadzisz zbyt agresywną,
wojenną politykę również może się okazać, że
wszyscy wasale przestają wierzyć w twoją władzę,
nie są lojalni, a prowincje przez nich zarządzane
jedna po drugiej oddają się we władanie innym
księżętom i królom. **Opanowanie wszystkich
zależności, umiejętności przewidywania kon-
sekwencji podejmowanych przez gracza**



8

GRY WALNOŚĆ

VIDEO

AUDIO

WERDYKT

realistyczne

odzworowanie systemu

feudalnego

poważne wyzwanie, nie

RTS-sik dla młokosów :)

możliwość

przeniesienia

zapisanego stanu gry

do EU II

stary engine Europy

Universalis II

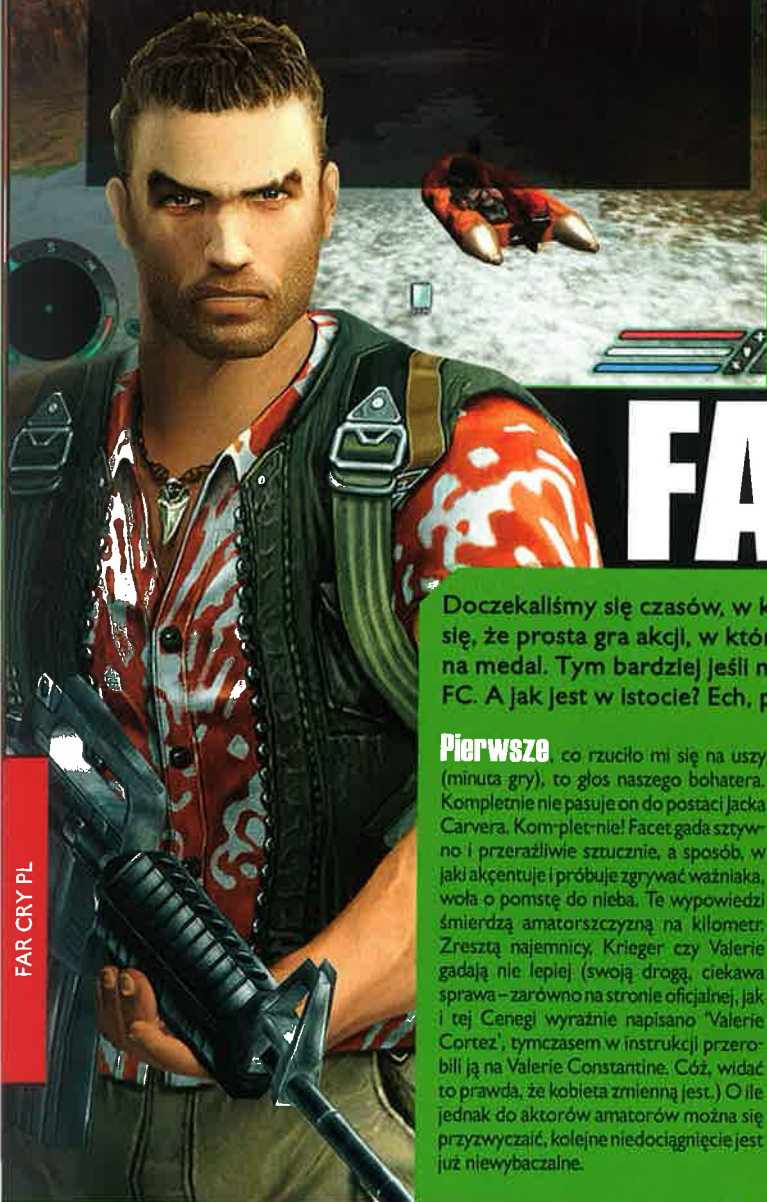
to ciągle gry tylko dla

koneserów

● PRODUCENT: CRYTEK
 ● DYSTRYBUTOR: CENEGA
 ● CENA: 119,90 zł
 ● WWW.FARCRY.CENEGA.NET

● WIN 98/ME/00/XP
 ● PROCESOR: 1 GHz
 ● RAM: 256 MB
 ● GRAFIKA RAM: 64 MB

EUGENIUSZ SIEKIERA | NIC TYLKO SIĘ POPLAKAĆ

☐ Korzystając z łodzi dopłynąć do ujścia rzeki


FAR CRY PL

Doczekaliśmy się czasów, w których nawet FPS-y są polonizowane. Wydaje się, że prosta gra akcji, w której dialogi są szczątkowe, powinna być zrobiona na medal. Tym bardziej jeśli mamy do czynienia z tytułem tak wybitnym jak FC. A jak jest w istocie? Ech, po prostu chce się płakać.

Pierwsze, co rzuciło mi się na uszy (minuta gry), to głos naszego bohatera. Kompletnie nie pasuje on do postaci Jacka Carvera. Komplet-nie! Facet gada sztywno i przeraźliwie sztucznie, a sposób, w jaki akcentuje i próbuje zgrywać waśniaka, woła o pomstę do nieba. Te wypowiedzi śmierdzą amatorszczyzną na kilometr. Zresztą najemnicy, Krieger czy Valerie gadają nie lepiej (swoją drogą, ciekawa sprawa – zarówno na stronie oficjalnej, jak i tej Cenegi wyraźnie napisano "Valerie Cortez", tymczasem w instrukcji przerebilibi ją na Valerie Constantine. Cóż, widać to prawda, że kobieta zmienną jest.) O ile jednak do aktorów amatorów można się przyzwyczaić, kolejne niedociągnięcie jest już niewybaczalne.

O czym mowa? Ano, o braku jakiegokolwiek synchronizacji tekstu czytanego z ruchem warg postaci. Bywały sytuacje, kiedy Jack po skończonej kwestii jeszcze dobre kilka sekund kłapał dziobem niczym ryba wyciągnięta z wody. Ba, czasem postać w ogóle nie mówi (tzn. Jack coś tam nawija, gestykuluje przy tym jak szalony, ale głosu nie słychać).

Najemnicy poligłoci

Źle podłożone głosy to i tak mały pikus przy kolejnym babolu. Nie minęła nawet godzina od rozpoczęcia gry, kiedy usłyszałem, jak jeden najemnik zaczął nawoływać po angielsku. Ta sytuacja powtarza się w trakcie gry nągninnie. Nawijają cały czas po polsku, a jak im się zachce, to i po angielsku coś zaserwują (tak dla zmyłki chyba). Nie no, panowie, tak się bawić nie będziemy. To już niedbalstwo wybitne. Czy przed wypuszczeniem produktu na rynek ktokolwiek go testował?

Plusy też są

Na szczęście w polskim wydaniu FC można też znaleźć kilka plusów. Pierwszym z nich jest cena. 120 zł to w sumie niemałe pieniądze, ale z drugiej strony, jak na produkt tej klasy można się było spodziewać kwoty znacznie wyższej. Kolejną zaletą jest estetyczne etui, mieszczące 5 krążków oraz instrukcję (notabene instrukcja mogłaby być wydana na lepszym papierze, ale to już czepialstwo na siłę). No właśnie. 5 krążków. To kolejny (chyba największy) plus tego wydania, bowiem, wbrew wcześniejszym zapowiedziom, FC został wydany na płytach CD.

A mogło być tak pięknie...

Niestety polska wersja FC zupełnie nie spełnia jakiegokolwiek dzisiejszych standardów. Jak można spartolić polonizację tak wybitnego tytułu? Nie mam pojęcia. Gruba krecha dla ekipy z Cenegi. [CDA]

3

WERDYKT

- ⬆️ „zjadliwa” cena
- ⬆️ porządne, wygodne etui na płyty
- ⬆️ edycja CD
- ⬇️ niedbale podłożone głosy
- ⬇️ beznadziejni aktorzy użyczający głosów
- ⬇️ pozostałości po ang. wersji
- ⬇️ jednym słowem, totalna amatorszczyzna

KOMÓRKA MOBILNEGO GRACZA

NIGHT MARE | GRAJ NA KOMÓRCE

Jeszcze kilka lat temu GameBoy był szczytem marzeń ogromnej liczby graczy. Konsolka dysponująca czarno-szarym wyświetlaczem w niezbyt wysokiej rozdzielczości była jednak zabawką dla najbogatszych. Teraz gry oparte na technologii Java znajdują się w każdym nowym telefonie komórkowym. A ich możliwości są coraz większe.

Standardowo w paratach z Java nie ma wielu gier - liczba ta oscyluje między 1 a 4. Nic jednak nie stoi na przeszkodzie, by ściągnąć nowe - i właśnie dlatego powstał ten kącik. Znajdziecie w nim recenzje najnowszych gier na komórki, które od razu będziecie mogli ściągnąć na telefon. W tym miejscu należy się też kilka słów wyjaśnienia.

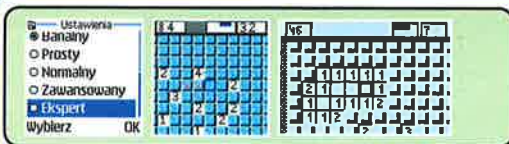
Na tej stronie nie znajdziecie wszystkich gier, jakie są produkowane w ogóle, głównie ze względu na to, że nie widziałem sensu w zamieszczaniu tu czegoś, co kosztuje ponad 30 złotych. Takie ceny wydają mi się niewiarygodnie wysokie - szczególnie jeśli patrzeć z perspektywy osoby, która ma telefon na kartę i doładowuje go raz na trzy miesiące. Zatem opisywać tu będą tylko gry bardzo tanie, kosztujące 3,66 zł* (bardzo rzadko się zdarzy, że pojawi się tu coś za 11 złotych - musiałby to być naprawdę hit). Aby sprawa była zupełnie jasna - znajdują się tu tylko te gry, które wkrótce będą dostępne na naszej stronie (www.cdaction.com.pl). Zapewniam też, że nigdzie w polskim (o zachodnim nie wspominając) Internecie nie znajdziecie ich taniej.

W pierwszym numerze kącika opisyuję tylko cztery pozycje - tak na dobry początek. Za miesiąc powinno ich już być więcej. **ICDA!**

*głowi ścisłości w tej kwocie koszt gry się nie zamyka. Po wystaniu smsa dostaniecie odpowiedź w formie zakładki. Z niej dopiero należy ściągnąć grę - musicz zatem mieć odpowiednio skonfigurowane połączenie z WAP-em. Dokładnej ceny nie sposób podać - zależy ona od sieci komórkowej i taryfy. Orientacyjnie koszt ściągnięcia gry waha się od kilku do kilkunastu groszy - po szczegóły jednak kierujcie się do cennika operatora.

Uwaga!

Posiadacze prepaidów Heyah (półki co?) nie mogą się łączyć z Internetem przez WAP, przez co nie mogą również ściągać nowych gier.



Saper

Tę grę chyba nikomu przedstawiać nie trzeba. Jeśli do tej pory w nią nie graliście - koniecznie spróbujcie. Jest ona darmowo dołączana do każdego Windowsa. Moim zdaniem, jest najlepsza wśród tych „standardowych” gier - czasem wymaga naprawdę skomplikowanego główkowania. Na komórki została przeniesiona dość wiernie i w sumie dobrze. Inna rzecz, że niewiele można tu było zepsuć. Do dyspozycji gracza oddano 5 poziomów trudności (dla wyższych konieczny jest scrolling, bo plansza nie mieści się na ekranie).

Wad ma niewiele, ale i te można odnotować. Nie ma tu możliwości - tak jak w Saperze windowsowym - odkrycia wszystkich pól wokół wybranego miejsca (na komputerze wystarczy wcisnąć dwa klawisze myszki naraz), a po przegranej Saper nie pozwala na obejrzenie planszy (aby np. zobaczyć, jaki błąd popełniliśmy). Podsumowując - to bardzo solidne, choć niepozabawione błędów, wykorzystanie znakomitego pomysłu.

Aby ściągnąć tę grę na telefon, wyślijcie sms o treści **AA99.030609** pod numer **7365**.

Telefony: Siemens S55



4



Warcaby

To klasyka. Niebrzydka oprawa graficzna, proste zasady i spora grywalność... przez pierwsze kilka minut. Gra w Warcaby ze sztuczną inteligencją to rzeź niewiniątek - AI zachowuje się tu bardzo nieporadnie. (Nad najprostszym ruchem potrafi myśleć przez prawie piętnaście sekund!) Nie powiem - daje to pewną satysfakcję (ciągle wygrywam, jupii!), ale na dłuższą metę nuży. Sytuację nieco poprawia zróżnicowanie stopnia trudności. Tych jest pięć (od 0 do 4), przy czym pierwsze trzy są trywialnie proste. Trzeci od biedy nadaje się do grania (choć komputer wciąż popełnia szkolne błędy), za to czwarty już wcale. W Warcaby nie można się zagrywać godzinami - ale na szybką partycję w drodze do szkoły nadają się całkiem nieźle. Bardzo czytelna grafika bez udziwnień (wszak to tylko kwadraty i kółka), dobre i przemyślane sterowanie (co jest standardem w grach z BreakPointu) dodatkowo świadczą na korzyść gry. Czy warto wydać na nią niecałe cztery złote - oceńcie sami.

Aby ściągnąć tę grę na telefon, wyślijcie sms o treści **AA99.030626** pod numer **7365**.

Telefony: Nokia 3410, 6310i, Siemens S55, C55, SL45



3



Desert Rats

Nie najgorszy engine, animacja w sumie też. Grafika - całkiem, całkiem. Jednego tylko zabrakło - odrobiny, choćby najmniejszego cienia, pomysłu. Gra ma sporo plansz (tak że 20), ale już po przejściu dziesięciu tych, które może różniły się nieco grafiką, dałem spokój. Nudą zawiązało tak mocno, że poczułem się jak w rodzinnych stronach (jak w kieleckim).

Cała zabawa polega tu na chodzeniu „tajnym szpiegiem” (którego wojskowa ochrona i tak nie widzi - przeszkadza mu tylko, gdy wejdzie jej pod nogi) i zbieraniu w prostych labiryntach „tajnych akt”. Rozgrywka polega na omijaniu poruszających się po stałych torach żołnierzy i uważaniu na pułapki na ziemi. Ogólnie odradzam - no, chyba że ktoś ma problemy z zaśnięciem.

Aby ściągnąć tę grę na telefon, wyślijcie sms o treści **AA99.027613** pod numer **7365**.

Telefony: Siemens S55



2



Tronix

Pomysł stary jak film TRON - i bardzo chwytliwy. Ty i twój przeciwnik poruszacie się motorami zostawiającymi za sobą ślady. Przegrywa ten, kto pierwszy wpadnie na bandę okalającą planszę lub jakikolwiek ślad. Gra wymaga zręczności, dobrego refleksu i pewnej dozy taktyki. Dostępne są 4 poziomy trudności i sześć poziomów szybkości gry. Moim skromnym zdaniem, nie da się wygrać przy najwyższych wartościach, przynajmniej mnie się to ani razu nie udało. Za to przy niższych (zwłaszcza mniejszej szybkości) pojedynki są dość wyrównane.

Gra nie oferuje żadnych misji - można w niej tylko toczyć pojedynki z AI lub żywym przeciwnikiem (na jednej komórce - wbrew pozorom, nie jest to aż tak niewygodne, jak się wydaje) na różnych planszach (pustych lub z przeszkodami), jest też opcja treningu. Gra może nie rzuca na kolana, ale jest przyjemna, głównie dzięki dobrej AI. Dlatego też - czwórka, może z minusem (za brak misji).

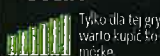
Aby ściągnąć tę grę na telefon, wyślijcie sms o treści **AA99.030615** pod numer **7365**.

Telefony: Nokia 3410, 6310i, Siemens S55, C55, SL45

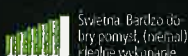


4-

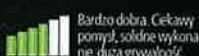
OCENY



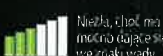
Tylko dla tej gry warto kupić komórkę



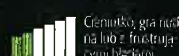
Słabe. Bardzo dobry pomysł, (niemal) idealnie wykonanie



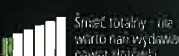
Bardzo dobra. Całkowity pomysł, solidne wykonanie, duża grywalność



Nieźła, choć ma potencjał, daje się we znaki wady



Cienutko, gra nudna lub z frustrującymi błędami



Śmieć totalny - nie warto na to wydawać nawet złotówki

Jeśli po ściągnięciu gry z numeru 7365 coś nie będzie działać - skontaktujcie się z działem reklamacji. Mail javaerror@cdaction.pl. Gdyby pojawiły się problemy ze ściągnięciem gry, na 90% oznacza to, że nie macz poprawnie skonfigurowanego WAP-u. Tu pomoże wizyta na stronie operatora (www.era.pl, www.plusgsm.pl lub www.idea.pl).

1. Nie zgodzić się z recenzją danej gry w NAJNOWSZYM (*) CDA.
 2. Uzasadnić, dlaczego się nie zgadzasz (maks. 2000 znaków).
 3. Przesłać to do nas e-mailem lub na dyskietce.
 4. Wszystko, co napiszesz, może być wydrukowane. :)
- (*) albo w poprzednim, niech tam :)

CZYTELNICY NADEŚŁALI

VETO!

Painkiller

VETO! No więc od początku. Ocena 8+/10 jest oceną dla gier nieco tylko wybijających się ponad przeciętność.

Od redakcji: VETO! To ocena dla gier ocierających się o wybitność! Gra nieco lepsza od przeciętnej ma 6 albo góra 6+!

Przed wszystkim gra w bardzo zgrabny sposób łączy klasyczne elementy z oryginalnymi pomysłami twórców. A wszystko to perfekcyjnie wykonane – z grafiką niewiele ustępującą takiemu np. FarCryowi, z genialną fizyką, z wprost niesamowitymi designami przeciwników i plansz.

Poza tym Eugeniusz jakby po macoszemu potraktował klimat PK. Mnie również uderzyły dość częste jego zmiany, ale obojętnie zaliczyłbym je na plus. Moim zdaniem, jest to jeden z powodów, dzięki którym PK, mimo dość monotonicznej rozgrywki, tak bardzo wciąga i tak wolno się nudzi.

Inna rzecz – cena. W prawdzie autor recenzji zauważył ją, ale jakby pominął przy ocenie. Nie często zdarza się dostać tak dobrą i co ważne – nową, grę za dwie dychy (pomijając pełne wersje w CDA). :) Moim zdaniem, już dla samej grafiki warto byłoby kupić Painkillera. A że gra jest przy tym diabelnie wciągająca i świetnie zrobiona...

Od redakcji: niska cena gry jest ważna, ale nie najważniejsza, a zdaniem redakcji - recenzja jest adekwatna do jakości gry.

W prawdzie w samej treści recenzji nie znalazłem wielu fragmentów, z którymi mógłbym się zgodzić, ale ocena jest - moim zdaniem - mocno zaniżona. Sam dałbym grze co najmniej 9/10, a przed daniem 10 powstrzymywałaby mnie tylko spora ilość bugów.

Od redakcji: jeśli sam chcesz dać 9, a my daliśmy 8+ - trudno mówić o „mocno zaniżonej ocenie”. Co innego gdyby pojawiły się tam 6-7...

Przed wszystkim Eugeniusz Siekiera powinien zwrócić większą uwagę na niską cenę gry w zestawieniu jej niewątpliwych zalet. I je same powinien bardziej docenić.

Mimizu



MANHUNT

VETO! Osiem????! Jest zdecydowanie za wysoką oceną jak na tej klasy produkt. Nie przepadam obojętnie za grami z cyklu „zabili go i uciekł”, ale sam za młodo pogrywałem w Blooda jedynie, w którym sprawiło mi ogromną przyjemność gonienie nagich ludków z widłami. Wtedy była to frajda. Teraz jednak zmieniałem sposób postrzegania wartości w przemyśle gier komputerowych. Od razu Manhunt wywołał u mnie złe emocje. Po pierwsze, można go opisać najslowniejszymi dla gier brutalnymi słowami krążącymi pośród zdesperowanych rodziców: idziesz do przodu i zabijasz, a gdzie myślenie? W Manhuncie się nie myśli!!!!

Od redakcji: Manhunt nie jest grą logiczno-przygodową, a nawalanką. Zarzuty o „brak myślenia” są tak samo sensowne jak zarzucanie FIFA 2005 braku... fabuły.

No, chyba że za myślenie się bierze umiejętność poderżnięcia gardła facetowi. Tak, tak – wiem, że gry nie muszą zmuszać do myślenia, ale dobrze, jak się trochę pokombinuje. Drugie, co mnie denerwuje, to punktowanie – pozwól sobie przytoczyć cytaty: „Stopni brutalności też są trzy (...) pod koniec każdego etapu gra ocenia poczynanie gracza przyznając mu gwiazdki (!)”.

To nie jest normalne, by przyznawać nagrody za bardziej spektakularne zabicie, rozflaczenie (?), faceta. Twórcy gry chyba uciekli ze szpitala psychiatrycznego, skoro sposoby eksterminacji są tu wyjątkowo okrutne. Wiadomo, że na pudełku będzie znaczek z cyferką 18 lub nawet 21, ale grę kupi nawet brzdąc z mlekiem pod nosem. Potem wyjdzie na ulicę i zacznie mordować ludzi, przy czym każe kolede nagrywać tę rzeźnię. Gra sprawia wrażenie brudnej i cały czas jest mroczna, ale to już zabieg kosmetyczny, więc się nie przyczepię. Grze bym dał ocenę 5+ w porównaniu 6. Ma niezłą grafikę oraz bardzo dobre AI.

Paweł

Struś szybki Lopez

VETO! Autor recenzji zachwyca się grafiką, zróżnicowaniem misji itp. Boże! Nie rozumiem, jak można się zachwycać i jako plus traktować grafikę, która jest beznadziejna. Przypomina bardziej książeczkę do kolorowania, którą można kupić w kiosku. W dodatku zróżnicowanie? Ja widzę tylko zmienioną kolorystykę, no i 3, może 4 zamienne obiekty, które powtarzają się przez cały etap. Sterowanie też do bani. Rozumiem, że przy prędkości, z jaką porusza się struś, może to wyglądać śmiesznie, jednak tutaj czasami jest to tragiczne i wygląda tak, jakby struś miał jakieś problemy z fizjologią! :D Nadal o kwestii urozmaicenia. Niby na każdej trasie pojawia się nowa pułapka - dla mnie jest to ta sama przeszkoda, tylko pod inną postacią. Czasami jako rękawica bokserska, drzewo czy płyta. Tylko, że zasada ich działania jest identyczna i monotonna. Gra jest denerwująca i mało interesująca. W dodatku wątpliwe, by dziecko mogło bez problemu w nią pograć. Absolutnie nie zgadzam się z oceną i daję 4+, z szacunku tylko i wyłącznie dla strusi. :D

COBRA

EURO 2004



VETO! Chciałbym zgłosić sprzeciw i veto dla recenzji Euro 2004 autorstwa Elda. Jeżeli chodzi o sprawę, w której pan Eld jest od kilku wy-

dań FIFY niezmienny (chodzi o komentatorów) – fakt, są to ci sami panowie od dobrych kilku lat, ale po grze w PES3 stwierdzam, że nie jest tak tragicznie. (Komentator z PES3 strasznie - wg mnie oczywiście – przynudza.) :) A ta dwójka stara się upiększać mecz, aby nie tylko odgłosy z trybun wychodziły z naszych głośników... Eld napisał, że w Euro trudno jest strzelić bramkę z dystansu. Czyżby zapomniał o tym, że przy recenzji PES-a tak strasznie narzekał na trudność trafienia w bramkę? (I nie tylko on - wystarczy poczytać Gamewalkera z tamtego numeru.) To jakie jest w końcu stanowisko recenzenta? W minusach jest napisane „nie umywa się do PES3”. Czyli trudność trafienia to plus? Hmm... Bramki potrafią być piękne w Euro. I nie koniecz- nie muszą być z dystansu - jest wiele możliwości rozegrania akcji. A jeżeli gra jest za wolna, zawsze można zwiększyć prędkość w opcjach. I jeszcze jedno na koniec. Eld nie wspominał o możliwości gry „w karne”, bez potrzeby rozgrywania meczu. A ta opcja pojawiła się po kilkuletniej przerwie. OCENA DLA GRY: 9.

Shadow

PRODUCENT: MADE BY KIDDIES
DYSTRYBUTOR: STRATEGY FIRST
WWW.MADEBYKIDDIES.COM

WIN 98/ME/QT/XP
PROCESOR: 500 MHz
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

Na stronie dystrybutora Alien Blast została uznana za grę z gatunku Action/Adventure (na stronie gry jest już prawidłowo - Action/Arcade). Sami nie wiedzą, co zrobili?

QN'IK | NIE ROZMAWIAJ Z OBCYMI!

Kiedys firma Strategy First kojarzyła mi się - zgodnie ze swoją nazwą - ze strategiami. Dlatego też myślałem, że Alien Blast będzie jakimś prostym RTS-em. Mój zmysł jasnowidzenia mnie w tym przypadku bardzo zawiódł.



Szczegółowość tego Stonehenge jest powalająca.

ALIEN BLAST THE ENCOUNTER

Co prawda, Strategy First już od dłuższego czasu wypuszcza gry z przeróżnych gatunków (m.in. wydają oni polskiego *Chrome'a*), jednak nie spodziewałem się po nich, że w ich ofercie znajdzie się kiedykolwiek najprostszy, prymitywny „celowniczek”, jakim się okazał Alien Blast. Idea takich gier jest prosta - rozglądaj się na wszystkie strony i strzelaj we wszystko, co się rusza.

Kto ma CD-Action nr 13/2001? Znalazła się tam pełna wersja gry.

W pełnej wersji gra *Incoming* (później pojawił się też jej sequel, *Incoming Forces*), będąca swoistą mieszaniną gatunków. Trochę strzelanki, trochę symulacji, trochę latania, jeżdżenia itd.

W sumie sprawiała bardzo pozytywne wrażenie. Otóż, Alien Blast, gra o kilka lat młodsza, jest do niej nieco podobna. A konkretnie - tylko do pierwszego etapu - polegającego właśnie na naparzeniu do wrogów z jednego punktu na ziemi. Niestety - **AB pod każdym względem ustępuje pierwszemu etapowi gry z 1998 roku.** Zarówno jeśli chodzi o grafikę, grywalność, jak i możliwości. Tak się więc zastanawiam - po grzyba ktoś to teraz w ogóle wydał?!

Sama idea wypuszczania tego typu gier jest chybiona.

Pomijam już grafikę, która wygląda po prostu fatalnie, niczym zabawa nastolatka z programowaniem, ew. produkcja stworzona w Super-Magic-Giga-Game-Makerze. Pominę też to, że nawet kolorystyczne zróżnicowanie jest prawie żadne - etapy rozgrywają się w prawie identycznej scenerii. Jednak skoro nawet sama grywalność pozostawia wiele do życzenia - to już jest dla tego typu produkcji grzech śmiertelny. Niech mi ktoś wytłumaczy, dlaczego - na przykład - autorzy nie dali graczowi możliwości patrzenia pionowo w górę

- zasięg jest ograniczony do pewnego stopnia. Stąd też aby ustrzelić przelatujący nad głową statek, trzeba... Nic nie trzeba właściwie - bo jest to zupełnie niewykonalne (no, chyba że

jest naprawdę wielki i leci bardzo nisko).

Poza tym - sama idea wypuszczania tego typu gier jest chybiona. Już we wspomnianym *Incoming*, grze sprzed sześciu lat, etap „celowniczek” był dodany tylko na dokładkę - i trwał niezbyt długo, by nie znużyć gracza. Tymczasem ruszanie myśką i strzelanie do wrogów jest w Alien Blast jedyną treścią rozgrywki. Nieco sytuację ratowałyby możliwości swobodnego poruszania się po planszy

i strzelania z bardziej dogodnych pozycji. W ogóle najlepiej by było, gdyby gracz mógł wzbicić się w powietrze i postrzelać do atakujących go wrogów, działko pozostawiając Al. Wszystko to jednak *wishful thinking* - ekipa Made by KIDDIES (nazwę to mają niesamowicie adekwatną do poziomu gry, tak swoją drogą. Czyżby jakaś gorzka autoironia?) olała całą sprawę i wypuściła buba, którego żadnemu szanującemu się graczowi polecić nie mogę.

Jeśli miałbym za coś tę grę pochwalić, to na siłę mógłbym wspomnieć o siedmiu rodzajach broni - nie każda jest oczywiście dostępna od samego początku. Ale i tu muszę wbić szpilę. Nawet podstawowa broń, dość słaba, strzela relatywnie wolnymi wiązkami laserowymi. Czyli trzeba brać zawsze poprawkę i strzelać w miejsce, w którym statek przeciwnika się dopiero znajdzie. **Brakuje mi tu najprostszego, uczciwego działka wystrzeliwującego tony ołowianych i bardzo szybkich pocisków.**

Na koniec jeszcze dowcip. Na stronie dystrybutora Alien Blast została uznana za grę z gatunku Action/Adventure (na stronie gry jest już prawidłowo - Action/Arcade). Czy autorzy tej strony są tylko kretynami, czy już kłamcami?... [CDA]

Brzydkie niebo, kanciasta i szarobura grafika. Już oprawa nie zachęca do dalszej gry.

2
WERDYKT



- + małe wymagania co do inteligencji gracza
- + kilka rodzajów broni
- + niezłe audio
- grafika
- bardzo małe zróżnicowanie
- realizacja



Historia gier komputerowych

■ Bartłomiej „Klus” Kluska

[cz. 3]

Powrót na komputery

W poprzednim odcinku (CDA 7/04): gry wideo przestają być technologiczną ciekawostką i stają się przynoszącą ogromne dochody gałęzią przemysłu rozrywkowego. Tytuły, takie jak Space Invaders, Asteroids, Pac-Man czy Mario Bros. zyskują ogromną popularność – automaty do gier porostawiane są nie tylko w salonach arcade, lecz również barach i centrach handlowych, zaś dzięki konsolom każdy może pograć w hity na ekranie domowego telewizora. Interes kwitnie, a producenci automatów i konsol nie spodziewają się, że pod boki rośnie im śmiertelnie groźny konkurent...

W DRUGIEJ połowie lat siedemdziesiątych, gdy automaty z grami wideo trafiły niemal do wszystkich amerykańskich barów i centrów handlowych, a konsole finansowo stały się dostępne dla większości amerykańskich rodzin, komputery wciąż były obecne głównie na uniwersytetach. Duże, drogie, pozbawione wygodnego interfejsu – właściwie nie nadawały się do celów rozrywkowych. Zresztą nie do tego były przeznaczone. A jednak, podobnie jak miało to miejsce z legendarnym Spacewar! Steve'a Russella (patrz: CDA 5/04), znudzeni zajęciami i cierpiący na nadmiar wolnego czasu studenci znów dokonali przełomu w branży.

Cyferki, literki...

W tamtych czasach użytkownicy komputerów do dyspozycji mieli w zasadzie wyłącznie tryb tekstowy, a to oznaczało, że możliwości graficzne sprzętu ograniczały się do wyświetlania na ekranie liter i cyfr. Różni ludzie (przeważnie studenci w ramach zajęć i pracownicy naukowcy po godzinach pracy) już wcześniej wykorzystywali je do tworzenia np. bazujących na teleturniejach quizów, w których maszyna losowała jedno z uprzednio wprowadzonych do pamięci pytań, zaś gracz za pomocą klawiatury mógł udzielić na nie odpowiedzi. Wkrótce, jeśli by pójść tym tropem, zaczęto kodować pierwsze,

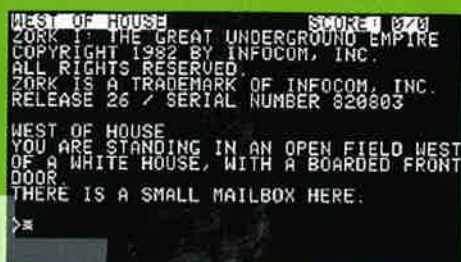
bardzo jeszcze prymitywne gry tekstowe. Pionierem gatunku było Hunt the Wumpus (Gregory Yob, 1972) – polegało to na wędrówkach po podziemnym labiryncie w celu upolowania tytułowej bestii. Przyznać trzeba uczciwie, że produkcja ta nie dostarczała graczom zbyt wielu wrażeń. Czytali oni na ekranie krótkie i nijakie opisy typu „słyszysz nietoperze” lub „czujesz przeciąg”, po czym wybierali komnatę, w której – ich zdaniem – przebywał Wumpus. I znów czytali, że czują przeciąg bądź słyszają nietoperze lub (jeśli mieli pecha) że właśnie wpadli do bezdennej czeluści i tym samym skończyli partię. I tak aż do ostatecznej konfrontacji z potworem – widać, że nie było to nic nadzwyczajnego. Niemniej znudzeni studenci namiętnie łapali Wumpusa i międzyuczelnianą siecią ARPANet rozsyłali program kolegom. W ten sposób niepozorne dziełko Gregory'ego Yoba zyskało sporą popularność.

Naturalnie Wumpus szybko znalazł rzeszę naśladowców, komplikujących zasady zabawy i rozbudowujących opisy oraz labirynty, toteż gatunek ewoluował i rozwijał się w zaciszu uczelnianych laboratoriów. W tym miejscu na pewno należy wymienić tytuł Adventure znany również jako Colossal Cave (Will Crowther i Don Woods, 1972), w którym gracz miał wreszcie do czynienia z sensowną historią oraz po raz pierwszy mógł wydawać złożone (bo składające się z rzeczownika i czasownika) komendy, takie jak „podnieś topór” czy „zabij smoka”. Jednak na prawdziwą rewolucję trzeba było jeszcze poczekać.

Dopiero w 1977 roku światło dzienne ujrzało dzieło studentów Massachusetts Institute of Technology (nawiasem mówiąc, na tej samej uczelni pobierał nauki autor Spacewar!). Produkcja ta odlicznych i w większości zapomnianych poprzedni-



► Oryginalna okładka gry.



► Zork I dla Apple II (1980) - wszystkie gry Infocomu przez długie lata wyglądały właśnie w ten sposób.



ków różniła się profesjonalnym wykonaniem – nie była to już zabawka zakodowana w przerwie między kółkami a imprezą w akademiku, lecz poważny projekt, ze skomplikowaną fabułą i obszerną mapą. Gra nazywała się Zork, a jej pierwsza wersja została wrzucona do ARPAnetu tak, aby zagrać w nią mogli studenci w całej Ameryce. To właśnie oni – darmowi beta-testerzy – dostarczyli autorom wskazówek i pomysłów na nowe zagadki oraz przygody, zaś Zork ulepszany i rozbudowywany był aż do roku 1981.



Cień 8-bitowców

W tym czasie postęp technologiczny umożliwił powstanie komputerów osobistych – i od tej pory każdy, kogo było na to stać, mógł we własnym domu i przy własnym biurku napisać na komputerze list, obliczyć matematyczne równanie lub... rozzerwać się. Twórcy Zorka dostrzegli możliwości, jakie się za tym kryły i założyli firmę Infocom, która przeniosła ich hit z dużych uczelnianych maszyn na domowe Tandy TRS-80 (1979) oraz Apple II (1980). Zork I trafił pod strzechy, a Infocom na długie lata zdominował rynek gier tekstowych, produkując kolejne Zorki i inne tytuły, które również znalazły miejsce na kartach historii (np. Planetfall [1983] czy Hitchhiker's Guide to the Galaxy [1984], w którym palce osobiście maczał Douglas Adams). Infocom, mimo że w roku 1986 wykupione przez Activision, na stałe pozostało w sercach graczy, zaś seria Zork, oczywiście już w znacznie udoskonalonej oprawie audio-wizualnej, ukazywała się jeszcze pod koniec ubiegłego wieku (Zork: Grand Inquisitor; 1997).

Małżeństwo rządzi!

Tymczasem w 1980 roku Ken i Roberta Williams (małżeństwo) założyli firmę On-Line Systems i wydali przeznaczoną dla mikrokomputera Apple II grę Mystery House.



Mystery House na Apple II (1980)
debiut małżeństwa Williamsów

tymi z filmu animowanego, z szesnastokolorową grafiką i postacią głównego bohatera Sir Grahama, którą (za pomocą kursorów) można było poruszać po ekranie (komendy nadal wpisywało się z klawiatury).



Sierra dominuje

Gigantyczny komercyjny sukces gry uświadomił wszystkim, że to właśnie jest przyszłość komputerowej rozrywki, a dhi czysto tekstowych produkcji Infocomu są policzone... Przez kilka następnych lat Sierra właściwie zdominowała rynek przygodówek, wydając kolejne hity, często ułożone w wieloodcinkowe sagi, które stały się zresztą znakiem rozpoznawczym firmy. Tytuły, takie jak King's Quest (Roberta Williams), Space Quest (Mark Crowe, Scott Murphy), Leisure Suit Larry (Al Lowe), Gabriel Knight (Jane Jensen) czy Phantasmagoria (znow Roberta Williams) znane są graczom na całym świecie. W 1996 roku Ken i Roberta postanowili sprzedać firmę, którą stworzyli, i odejść na zasłużoną emeryturę.

Pierwszy cRPG

Jednak zanim jeszcze Sierra zdołała opłonić branżę, w położonym daleko od rozrywkowych centrów świata Houston w stanie Teksas wschodziła kolejna gwiazda elektronicznej rozrywki – osiemnastoletni (1979) pracownik małego sklepu komputerowego, który w wolnych chwilach czytał Tolkiena, grał z kolegami w RPG i... programował w Basicu. Efektem połączenia tych zainteresowań był Akalabeth

– domowej produkcji gra na Apple II i bodaj pierwsza komputerowa gra role-playing.



Jej fabuła nie należała do przesadnie skomplikowanych (prawdę mówiąc, nie było jej wcale), zaś rozgrywka sprowadzała się do wędrówki po tajemniczym labiryncie i eliminowania potworów „pożyczonych” z systemu dungeons & dragons. Na uwagę zasługiwał za to sposób ukazania pola walki, tj. „trójwymiarowy” widok z oczu głównego bohatera – zupełna nowość. Autorem gry był Richard Garriott, bardziej znany pod pseudonimem Lord British.

Lord British atakuje!



Garriott nagrał kilka kopii Akalabeth na kasety i zaczął je sprzedawać w sklepie, w którym pracował, lecz jego program nie znalazł zbyt wielu nabywców (źródła mówią o... ośmiu kupcach) i

chyba tylko zwyktemu przypadkowi zawdzięczamy to, że jeden egzemplarz trafił do rąk szefów firmy California Pacific. (Warto zwrócić uwagę, że siedziba tej firmy, jak sama nazwa wskazuje, mieściła się w Kalifornii, dokąd z Teksasu jest przecież ładny kawałek drogi.) Ludzie ci bezbłędnie wyczuwali duże pieniądze i od



razu profesjonalnie (na dyskietkach) wydali Akalabeth, podpisując też kontrakt na kolejną grę.

Ta, również napisana przez Garriotta w Baszcu, nosiła tytuł Ultima (1980) i podobnie jak jej poprzedniczka, także odno-



sła spory sukces, a gracze znów z radością wcielając się w anonimowego bohatera, zwiędali kolejne krainy mitycznej Sosarii, mordowali potwory i zbierali punkty doświadczenia, które miały im pomóc w finałowej potyczce ze złym czarodziejem Mondainem.

Później poszło już z górki - Ultima II ujrzała sklepowe półki w roku 1982 (wydawcą była Sierra). Niecały rok później Lord British postanowił rzucić studia i założyć własną firmę - w ten sposób powstało Origin, debiutujące na rynku z tytułem Ultima III: Exodus (tu można już



było kierować nie tylko pojedynczym bohaterem, ale również całą drużyną).

W roku 1985 pojawiła się Ultima IV - pierwsza, w której wystąpił Avatar i zbudowana na ruinach Sosarii Britannia... Ta opowieść ma oczywiście swój dalszy ciąg, zaś stworzona przez Richarda Garriotta seria wychowała całe pokolenie miłośników komputerowego role-playing. Teraz wychowuje kolejnych adeptów już w formie gier MMORPG. I szkoda tylko, że nie ma przy tym Lorda Britisha, który w 2000 roku - na skutek konfliktu z Electronic Arts - porzucił będąc aktualnie częścią tego rozrywkowego imperium Origin.

Enter of the Gumiak

Niestety, na początku lat osiemdziesiątych gry komputerowe, choć niewątpliwie bardziej złożone i ambitniejsze od gier wideo oferujących graczom głównie strzelanie do kosmitów, wciąż stanowiły niewielki procent rynku. Powód był prosty. Otóż, o ile na podłączaną do telewizora konsolę stać było wielu ludzi (przynajmniej w Ameryce, Japonii i Europie Zachodniej), a ci,



którzy nie dysponowali odpowiednią kwotą, zawsze mogli wziąć drobne w kieszeń i iść do salonu arcade, o tyle produkowane przez Apple i IBM komputery osobiste nie należały do taniego sprzętu domowego. Naturalnie ktoś musiał tę sytuację zmienić - i w tym właśnie miejscu na arenę dziejowych wydarzeń niespodziewanie wkroczyło kilku nowych graczy.

Pierwszym z nich był Sir Steve Sinclair, który w 1982 pokazał światu (na począt-

RPG-ów specjalnie szerokich perspektyw. Dopiero wyżej wspomniane ZX Spectrum przyniosło przełom - urządzenie potrafiło wyświetlać na ekranie kolorowy obraz w imponującej rozdzielczości 256 na 192 piksele, generowało dźwięk przez wbudowany głośnik, miało 48 (lub 16 w tańszej wersji) kilobajtów pamięci RAM, a wszystko to za rozsądną dla statystycznego Brytyjczyka cenę 175 (lub 125 w wersji z mniejszą ilością RAM-u) funtów. Ponadto możliwy stał się dostęp do rosnącej w błyskawicznym tempie bazy oprogramowania dzięki wykorzystaniu zwykłego magnetofonu i zwykłych taśm audio. Gdy zaś przez specjalny interfejs podłączało się joystick, ZX Spectrum stało się wymarzoną maszynką dla gracza. Podobnie myśleli producenci gier i wkrótce na mikrokomputer powstały hity, takie jak Knight Lore, Manic Miner, Elite, Lords of Midnight, Jet Set Willy, Skool Daze - a o każdym z nich, i wielu innych, można by napisać osobny artykuł.

Złommodore

Szybko się jednak okazało, że ZX Spectrumowi wyrósł nowy, bardzo silny konkurent. Pracował nad nim Jack Tramiel (urodzony w 1927 roku w Łodzi Żyd, wówczas nazy-



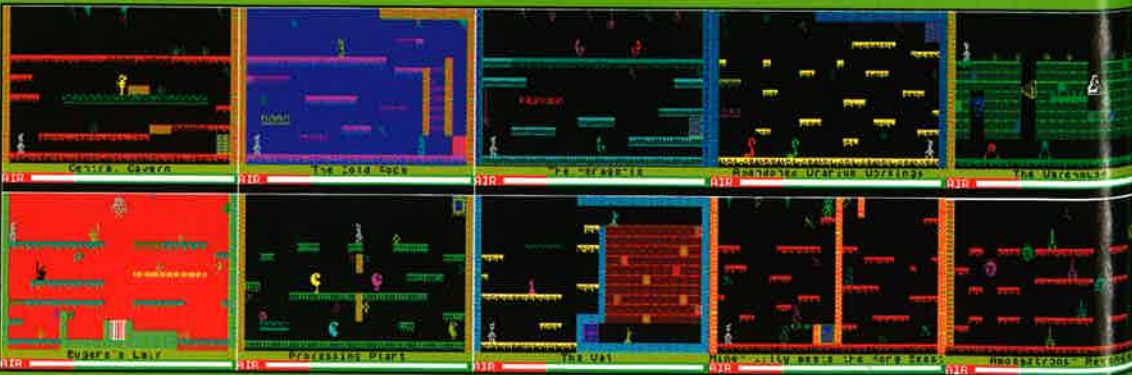
wający się Trizmiel; przeżył obóz w Oświęcimiu, a po wojnie wyemigrował do Stanów Zjednoczonych).

Tramiel założył Commodore Business Machines głównie produkując kalkulatory oraz mikrokomputery z serii PET. PET miał premierę jeszcze w 1977 roku i charakteryzował się sporymi jak na tamte czasy możliwościami, lecz niestety cena zestawu nie należała do przystępnych (na jej wysokość wpływały m.in. wbudowane na stałe (!) monitor i magnetofon). Tramiel postanowił zbudować komputer rzeczywistości dla każdego - nowoczesny, przyjazny w obsłudze i przede wszystkim tani. Takim urządzeniem był Commodore 64, który pojawił się na rynku pod koniec 1982 roku.

Wypasany w 64 kilobajty pamięci RAM, chip graficzny VIC-II na ekranie wyświetlający grafikę w rozdzielczości 320 x 200 punktów oraz rewolucyjny układ dźwiękowy SID, do tego łatwy w programowaniu Commodore 64 stał się idealną maszynką do grania. Dostępność właściwie wszystkich możliwych gier - konwersji z automatów i konsol, a także oryginalnych produkcji - niewątpliwie bardzo pomogła dziełu Jacka Tramiela w uzyskaniu tytułu najlepiej sprzedającego się komputera w historii. „Księga Rekordów Guinnessa” podaje, że Commodore 64 znalazł na całym świecie ponad 30 milionów nabywców, a ostatnie egzemplarze tego modelu opuściły fabrykę dopiero w 1992 roku!

Atarowca wal z gumowca!

Tymczasem w 1984 roku Jack Tramiel, skłócony ze współdziaławcami, odszedł



ku Wielkiej Brytanii) mikrokomputer ZX Spectrum.

Jego wcześniejsze dzieła - mikrokomputery ZX80 i ZX81 - jakkolwiek sprzedawały się dobrze, dla gier były raczej bezużyteczne. Np. ich procesor obsługiwał jednocześnie klawiaturę i ekran, toteż każdorazowe wcisnięcie dowolnego klawisza powodowało migotanie obrazu. Warto też wspomnieć, że jeden kilobajt pamięci RAM fabrycznie montowany w ZX80 również nie otwierał przed twórcami skomplikowanych przygódówek czy



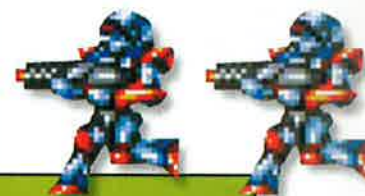
Commodore 64



z Commodore i wykupił firmę... Atari, która zajęta była wychodzeniem z poważnego kryzysu. Atari, dotychczas znane ze świetnych automatów arcade i rewelacyjnych konsol (patrz: CDA 7/04), już wcześniej próbowało wkroczyć na rynek

podbiło zaś fanów grania znakomitą 16-bitową Amigą (320x200 + ponad 4000 kolorów + 4 kanały sampleowanego 8-bitowego dźwięku + multitasking... ech...) – technologiczny wyścig toczył się dalej...

legendarnego *Manic Miner* (1983), dzięki któremu stał się jedną z najpopularniejszych postaci w branży, a podobnymi przykładami można by przecież zapłacić wielotomową książkę.



komputerów osobistych, wykorzystując naturalnie sławę najlepszego producenta gier (np. pierwsze komputery domowe Atari – modele 400 i 800 [1979] – miały wbudowane cztery porty joysticków). Niestety wysoka cena i kiepski marketing uniemożliwiły firmie skuteczną rywalizację z konkurencją. Dopiero Jack Tramiel diametralnie zmienił tę sytuację, wprowadzając do sprzedaży serię XE (65XE i 130XE – ten drugi z pamięcią RAM rozbudowaną do 128 kilobajtów!), z możliwościami zbliżonymi do Commodore 64.

Nowa generacja

Co więcej, rok później Tramiel zaszokował świat komputerem Atari ST – szesnastobitową maszynką. Commodore

Back to the computer

Oczywiście zjawisko to miało ogromny wpływ na gry, które przez kilka lat wróciły tam, skąd rozpoczęły wędrówkę – na komputery. Od tamtej pory twórcy hitów z automatów czy konsol właściwie zawsze przygotowywali konwersje na ZX Spectrums, Commodore 64 czy Atari 65XE, a bardziej skomplikowane produkcje (strategie, przygodówki, RPG) dostępne były wyłącznie dla posiadaczy komputerów osobistych.

Poza tym lata osiemdziesiąte to czasy lawinowego wręcz wysypu nowych tytułów – z czego znaczna część na stałe zapisała się w historii elektronicznej rozrywki. Komputery osobiste były stosunkowo łatwe w programowaniu, więc niemal każdy, kto miał trochę wolnego czasu i dobry pomysł, mógł stworzyć własny przebój, nagrać go na kasetę i wystawić na sprzedaż. W ten właśnie sposób, siedząc wieczorami przy kuchennym stole, na którym stało standardowe ZX Spectrum, nastoletni Matthew Smith napisał



Dzięki komputerom osobistym gry na dobre opanowały cywilizowany świat, a zaraz potem trafiły do Polski – o tym, jak do tego doszło, opowiemy w następnym odcinku... [CDA]



AI W GRACH

Znacie to? „Zaawansowane algorytmy sztucznej inteligencji”, „samoucząca się sztuczna inteligencja”, „fascynująco złożony system sztucznej inteligencji” – tego typu obietnice składają właściwie wszyscy twórcy nowych gier komputerowych. Nie licząc chlubnych wyjątków (Unreal, Halo, czasem żołnierze w Call of Duty, boty w UT i ponoć Half-Life 2), szumne te zapowiedzi zazwyczaj mają mało wspólnego z rzeczywistością. Obecne w nich słówko „sztuczna” staje się właściwie jedyną cechą zapisanej w kodzie programu „inteligencji”. Mimo to podejmę się karkołomnego zadania i spróbuję prześledzić procesy myślowe wirtualnych istnień z gier komputerowych.

FPS: Jak rozumuje sztucznie inteligentny siepacz zła?

Zanim w pomieszczeniu pojawi się gracz, możemy sobie wyobrazić, jak grupka żołdaków/Obcych (ponoć tak piekielnie inteligentnych)/demonów/androidów/czego-tam-sobie-nie-wymyślisz stoi w kąciuku i knuje. Czasami panowie twórcy wstawia skrypt, który rzeczywiście uruchomi jakąś sympatyczną konwersację pomiędzy nimi. W końcu jednak postać prowadzona przez gracza musi do owego pomieszczenia wejść. I co? Olaboga! Pięciu zakapiorów niczym jeden mąż odwraca się i stoi w miejscu – jak drewniane kukły usiłują zabić gracza. Prują jak do worka ziemniaków. Nie to, że gracz już dawno jest w innym miejscu i właśnie rozbebeszył na ścianie dwóch złych. A do tego szósty

przeciwnik, jak gdyby nigdy nic, stoi nadal w drzwiach. Nie widzi i nie słyszy, bo przypadkiem stanął bokiem. Gdy gracz w końcu wejdzie w pole jego widzenia, osobnik budzi się i wprowadza w życie zapisany mu przez programistów skomplikowany algorytm (zabić!!!). I ginie.

Potem inny przeciwnik, widząc przed sobą jednoosobową armię w postaci gracza odpalającego seriami termonuklearne pociski z olbrzymiej giwery, próbuje szczęścia (kompletnie nieporuszony zwałkami kilkunastu jego kompanów leżącymi wokół). „A nuż to właśnie mi się uda?”, myśli. (Myśli???) I (cóż za zaskoczenie!) też ginie.

Jedynе wyzwanie to poziom z bossem. Ale jak mówił bohater jednej ze sztuk Gogola „w naszym mieście jedyny pożądny człowiek to prokurator. A prawdę powiedziawszy – i on swinia”.

Zatem nasz boss też jest kretynem, ale za to dużym i nieruchawym. Problemem w tym przypadku może być tylko absurdalnie duża wytrzymałość na ilość strutu wstrzeliwanego w głowę z bardzo małej odległości. Ale w końcu też padnie. (BTW jedyny chyba przypadek, kiedy boss był mniejszy od postaci prowadzonej przez gracza, to pierwsze MDK i boss nr 2 – mały koleżka w niebieskim ubranku z dużą głową, co zresztą i tak nie wpłynęło na jego „inteligencję”).

W przypadku kooperacji, kiedy w ratowanie świata zaangażowana jest grupa wybawców, a tylko jeden z nich jest kierowany przez gracza, też nie jest za wesoło. „Idź tam!”, rozkazuje. Kompan idzie, ale niestety – ławka stojąca na drodze staje się przeszkodą nie do pokonania. Ewentualnie idzie zupełnie okrężną drogą (w końcu podróże kształcą) i ginie. „Broń mnie!” – kompan leci z pieśnią na ustach do pomieszczenia pełnego wrogów. I ginie. „Atakuj go!” – atakuje, ale akurat tego, który znajduje się na drugim końcu planu. I po drodze ginie. Zostajesz sam. Może to i lepiej? Ale jeśli jednym z wyznawców misji jest ocalenie wszystkich sprzy-

mierzeńców, niestety nie. A gdy na dodatek pomagierzy nie potrafią sami otwierać drzwi albo wspinać się po drabinach... Ech, szkoda gadać.

RTS: Jak rozumuje komputerowy „strateg”?

Gracz startuje z niewielką ilością gotówki i podstawowym budynkiem, z którego musi później wyrosnąć jego królestwo, potęga i chwała. A komputer? Korzysta z tego, że zwykle go nie widzimy (fog of war!) i zaczyna z absurdalnie ufortyfikowaną bazą. Bazą? Fortecą nie do zdobycia, z milionem kredytów i bilionem jednostek. Do tego dysponuje wyrafinowaną taktyką, która w życiu nie powstałaby w nędznych białkowych, chlupoczących od wody szarych komórkach. Po przekalkulowaniu w krze-

mowych trzewiach CPU stu setpyliardów możliwych wariantów rozwoju sytuacji w czasie 0,004 sekundy AI wybiera ten najbardziej zaskakujący gracza: „mam tyle supernajlepszych oddziałów, więc poczekam, aż zdążyś się uzbroić. A potem, jak będziesz lepiej uzbrojony niż ja, będę cię atakował małymi grupkami losowo zebranych jednostek!”. I faktem jest, że człowiek w życiu by na taki pomysł nie wpadł. Szkoda, że osiągnięty tym efekt zaskoczenia rozmył się przez nieznośną powtarzalność tego genialnego posunięcia w (skromnie licząc) 35 680 342 kolejnych RTS-ach.

Gdy gracz natomiast posyła jednego szybkiego zwiadowcę ku przypadkiem stojącej w jednym miejscu bardzo licznej grupie jednostek komputerowego przeciwnika

Co(g)lito, ergo sum? :)

„Zaawansowane algorytmy sztucznej inteligencji”, „samoucząca się sztuczna inteligencja”, „fascynująco złożony system sztucznej inteligencji” – tego typu obietnice składają właściwie wszyscy twórcy nowych gier komputerowych.



Jeśli zaś potwór może atakować z daleka, nawet nie podchodzi, tylko siecze z oddali niczym Tiger Woods na sterydach. I nie ucieka, gdy ty idziesz, nawet jeśli dzieli was różnica 10 poziomów na twoją korzyść. Dodatkowo gdy zostanie im resztką zdrowia, używają bardzo irytującej taktyki „uciekam-gdzie-pieprz-rośnie-po-całej-planszy-tylko-żeby-nie-zostać-zabitym” (choć i tak zostanę). Z drugiej strony, mimo bezdennej głupoty, potwory te zdobyły jakoś duże ilości pieniędzy, klejnotów i starożytnych zwojów z inkantacjami (tylko po co im one w zatęchłych podziemiach? No idioci, krótko mówiąc).

Wścigi: Jak (i czy w ogóle) rozumie komputerowy kierowca?

Eeeeeennnnnn (shift) eeeeeEEEEENNnn (shift) Eeeeeerrrrrrnnnn.... (dryg-dryg-dryg, kierownica dryga, bo trafiłeś na wyboje). I tak dalej, byle do przodu i byle po wyznaczonym przez siły wyższe torze jazdy. Pukniesz takiego krzemowego drivera - okazuje się, że chociaż wedle wszystkich znaków na niebie, ziemi i mornitorze jego wóz wygląda na lżejszy od twojego, jakimś cudem spycha on ciebie gdzieś w bok, a sam utrzymuje optymalną trajektorię. Jeśli na trasie czai się policja, nie goni jego, tylko ciebie. A jeśli zdarzy się wam wyskoczyć, on wyląduje nie tylko dalej, ale i lepiej (czyt. nie rzuci go o ścianę). Za to komputerowy kierowca nigdy się na ciebie nie uweźmie i nie będzie ścigał do samej mety za jeden, PRZYPADKOWY oczywiście, stuk (zapowiadany jako rewolucyjny pod tym względem Total Immersion Racing takowym nie był, przy najmniej w moim odczuciu - choć grało się przyjemnie). Czyli, krótko mówiąc - komputerowy kierowca nie rozumie, on po prostu oszukuje. A to już nie to samo, jak śpiewali panowie z De Mono.

Sportowe: Jak rozumują komputerowe „pany”?

Od razu się przyznam bez bicia - w gry sportowe nie gram, dlatego mogę jeno domniemywać, jak AI wygląda w kwestii wszelkich fif, eneidzelów, enbiejów, pesów i innych Madden Turbo Street Urban Style 2004. A że domniemywania zwykle bywają błędne, pominiemy sprawę milczącym. :)

Mordobicia: Jak rozumuje istota z drugiego końca wyrazu vs.?

Easy: stoję, lekko kiwając się na boki. Przyjmuję cios na twarz. Padam. Wstaje. Przyjmuję 3-hit combo na klatę. Blokuję kop z wyskoku. Daję się zabić.

Normal: chodzę po arenie (nieznacznie), kiwając się lekko na boki. Blokuję pierwszy atak gracza. Drugiego nie blokuję. Wstaje i wyprowadzam combo. Potem od razu blokuję. A potem daję sobie złamać kolana wielokrotnie w obydwie strony, ślaniam się, czekam... i ginę.

Hard: niczym kobra na sterydach uderzam w niczego niespodziewającego się gracza. Z miejsca stosuję niemożliwe do wyprowadzenia dla przeciętnego użytkownika klawiatury/joypada combo. Potem od razu drugie. Odskakuję. Gracz dwoi się i troi, a ja, wzorem Neo z końcówki pierwszego Matriksa, odbijam i blokuję wszystkie jego ciosy lewą ręką. Na sam koniec, dłubiąc w nosie, wyprowadzam najbardziej niszczący zestaw ciosów udostępniony przez programistów i z triumfalnym grymasem usuwam się za wielki czerwony napis GAME OVER.

Inne: Czy został ktoś, kto rozumie?

Jeżeli gra jest hybrydą, zazwyczaj czerpie ona garściami z gatunków bazowych, dlatego też „inteligencja” (a raczej jej brak) przychodzi z dobrodziejstwem inwentarza. Co jeszcze zostało? Platformówki? Potwory idą w prawo, a gracz w lewo. One w lewo, my w górę, ale tam są już inne, które spokojnie czekały, aż zrobisz „w górę”, bo innej drogi nie ma. Koniec pieśni.

Konkludując (ot, ładne słówko :), jedynym, który w grach naprawdę od czasu do czasu rozumuje, jest gracz. Dlatego też multiplayer nigdy nie zginie. **IGDA**

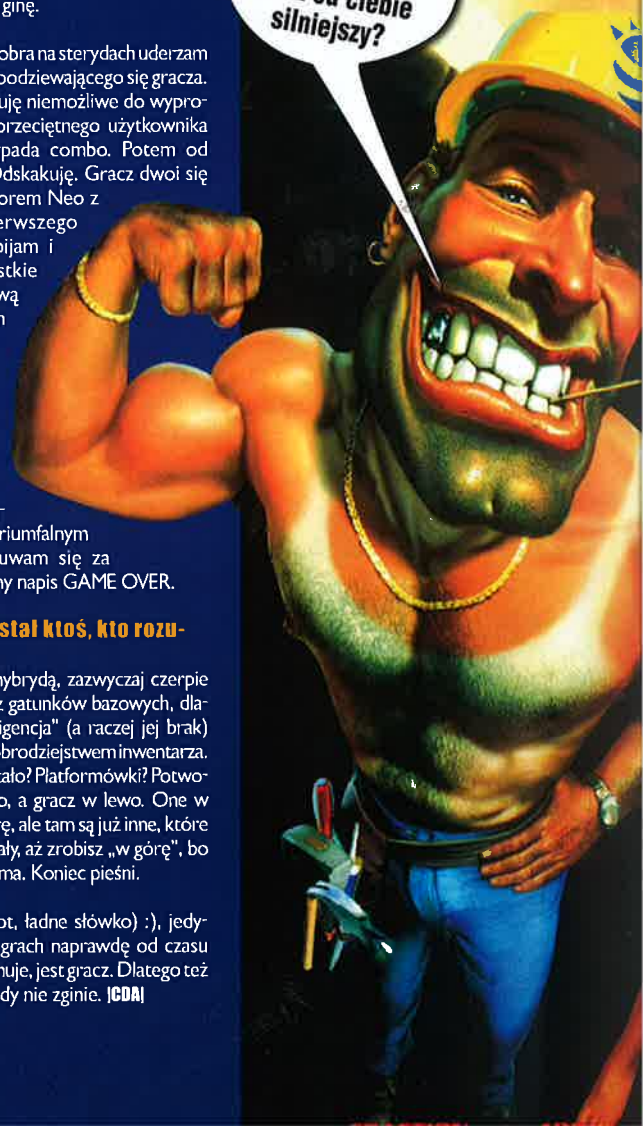
(bo pathfinding się popsuł i jednostki nawzajem się blokują - normalka), tamci oczywiście myślą, że oto łatwa zdobycz i (cudem dając sobie radę z właściwym odszukiwaniem ścieżek) niczym stado lemingów wpadają w najbardziej ograną pułapkę świata. O współpracy to nie ma nawet co mówić. Bo zamiast pomagać, krzemowy sprzymierzeniec jeno pobudza wyobraźnię gracza do montowania bardzo kwiecistych wiązań słownych.

W turówkach jakoś to jeszcze idzie, bo to dalecy krewni szachów, a w końcu Deep Blue skołał tyłek Kasparowowi, czyż nie? Podobnie jest z wszelakiej maści tycoonami w rodzaju symulacji giełdy marokańskiej na przełomie października/listopada 1974 roku. To też swego rodzaju szachy, w których i gracz, i AI poruszają się wedle ściśle wytyczonych reguł, więc tutaj nie trzeba myśleć - wystarczy tylko odpowiednio szybko przeliczać dane i tworzyć drzewo ew. posunięć. Uwierzyć mi - do tego nie trzeba żadnej inteligencji, wystarczy duża moc obliczeniowa.

CRPG: Jak rozumuje NPC?

Bohater przemierza świat celem uratowania go przed zagładą. I co? I zabija wroga nastawione doń potwory, których jedyną siłą jest ilość i masa zawyżonych współczynników określających odporność, zdolności, możliwości i ewentualnie jakieś słabości. Atakują zazwyczaj dobrze sprawdzoną techniką „idź do przodu, a jak już dojdiesz, uderz. Ale mocno”.

Po co mam myśleć, skoro jestem od ciebie silniejszy?



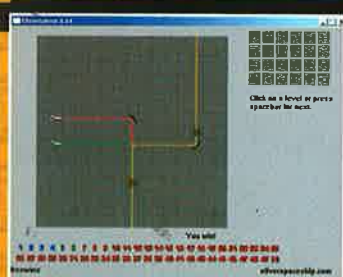
W Bonusie 2/Małe Gry znajdziecie trzy z pięciu tu omówionych gier. Neverball + Neverputt są (z uwagi na rozmiar) w katalogu z damami.

SIR TORPEDA | COŚ DARMOWEGO, COŚ DOBREGO...

Część trzecia

To już trzecia odsłona tego działu. Dziękuję wszystkim za głosy wsparcia, które przysyłacie. Jednocześnie jeśli znacie coś wartego opisania tutaj, proszę o nadsyłanie propozycji pod adres sir-torpeda@internet2.pl (jest tylko jeden warunek: gra musi być dostępna w Sieci). Polecam też zajrzeć na forum CDA, do tematu poświęconego specjalnie tej stronie: <http://www.cdaction.pl/agora/viewtopic.php?t=4840>.

Chromatron



Kolejny już remake gry logicznej, w której zadaniem gracza jest skierowanie promieni lasera na odpowiednie obiekty. Dokonujemy tego za pomocą rozmaitych luster, pryzmatów i soczewek. Jak zwykle pomysł wydaje się banalny, ale zapewniam – poziomy takie nie są. Trzeba się wykazać umiejętnością sprawnego rozwiązywania łamigłówek i pewną dozą wyobraźni, bez tego nie ma szans na ukończenie Chromatronu.

Gra oferuje pięćdziesiąt plansz, każda trudniejsza od poprzedniej. Warto zauważyć, że opisywany tytuł nie zajmuje nawet pięćdziesięciu kilobajtów. Wiąże się to z brakiem jakiegokolwiek udźwiękowienia, ale kto by się tym przejmował w przypadku gry, która zapewnia taką porcję łamigłówek?

<http://silverspaceship.com/chromatron/> i próbujcie przejść ją całą...

Orbital Sniper



To tytuł przeznaczony dla tych, którzy lubią się zacząć w zaroślach i z przygotowanym do strzału karabinkiem snajperskim czekać na pojawienie się ofiary. Tutaj właśnie wcielamy się w kogoś takiego. No, może niedokładnie, bo strzelamy z satelity znajdującego się na orbicie okołozemskiej. Jest rok 2174, obywatele dzieli się według trzech kategorii - zwykli ludzie, VIP-y, którzy wymagają ochrony, oraz ci stanowiący zagrożenie, wymagający unieszkodliwienia.

Podczas gry widzimy z góry miasto (jest to satelitarne zdjęcie Glasgow), po którym wędrują ludzie. Gdy na planszy pojawi się istota zaznaczona kolorem czerwonym, naszym zadaniem jest jej zlikwidowanie, gdyż zbliżenie się przez nią do VIP-a kończy misję. Sterowanie jest bardzo proste i odbywa się za pomocą myszy - kółeczkiem oddala się lub przybliża widok, a lewy przycisk służy do oddania strzału.

Grafika może nie najwyższych lotów, ale czytelna i ciekawa. Efekty dźwiękowe, chociaż w śladowych ilościach, dość dobrze oddają to, co dzieje się na ekranie. Wadą tego tytułu jest jednak fakt, że ma on tylko jeden poziom.

Ciekawy pomysł, zapoznajcie się z nim na <http://fiki.fi/sol> lub <http://sol.planet-t.net/files/OrbitalSniper120.zip>.

Neverball i Neverputt



Dwie gierki wykorzystujące tę samą grafikę.

Jeśli mieliście kiedyś w rękach zabawkę, w której trzeba było przeprowadzić małą kuleczkę poprzez labirynt, odpowiednio przechylając całą „planszę”, albo czy kojarzycie, o czym właśnie piszę, nie powinniście mieć kłopotów z wyobrażeniem sobie rozgrywki w Neverball. Bo cała gra właśnie na tym polega – przechylaniu podłoża tak, aby piłka dostała się do wyjścia (po drodze można jeszcze zbierać różnokolorowe monety, które dają dodatkowe „życia” i zapisują grę).

Gra nie jest prosta, wymaga naprawdę dużej koncentracji i szybkości w podejmowaniu decyzji, aby szczęśliwie ją ukończyć. A poziomów do przejścia mamy tutaj aż 93 (z czego część z Neverputta, o którym za chwilę) – Neverball zapewnia więc zabawę na parę godzin.

Neverputt to minigolf. Wyraźnie widać, że jest on raczej dodatkiem do pierwszego tytułu niż dokładnie przemyślaną grą. Dółki są zdecydowanie zbyt proste i jest ich trochę za mało, bo jedynie 18. Plusem jest tu to, że w rozgrywce mogą brać udział maksymalnie cztery osoby – jeśli więc nie mamy co włączyć naszym znajomym, włączmy im golf.

Grafika jest czytelna i przejrzysta, a do tego w pełni trójwymiarowa, zaś w tle cały czas przygrywa muzyka.

Dwie gry w jednym zipie? <http://icculus.org/neverball/> - tutaj!

N



Zadziwiające, jakie rzeczy można zrobić we Flashu – animacja na stronach WWW, filmy animowane oraz gry komputerowe. N jest właśnie taką grą.

O co w tym chodzi? Biegamy w nim takim czarnym ludzikiem po planszy, zbieramy pieniądze (potrzebne nam do uzupełniania energii, która cały czas spada) i próbujemy dotrzeć do wyjścia. Czasem próbują nam to uniemożliwić różne „przeszkadzajki”, ale wystarczy odpowiednio operować klawiaturą, aby je wyminąć.

Gra jest trudna, ma ponad setkę poziomów, ładną grafikę i przyjemny dla ucha dźwięk (muzyki jednak nie ma) – jest to coś naprawdę godnego polecenia.

<http://www.harveycartel.org/metanet/> - oficjalna strona

UWAGA: pełna wersja polskiej instrukcji (format .pdf) jest w katalogu Bonus na CD (z demami/DVD).

NA SKRÓTY

DESERT RATS VS. AFRIKA KORPS

Menu główne

Do wyboru następujące opcje

NOWA GRA - rozpoczyna nową grę. :) Są trzy tryby rozgrywki

1. **Tryb historii** - przechodzisz wszystkie kampanie chronologicznie, zaczynając od państw Osi, potem przechodząc do dowodzenia wojskami aliantów. Na początek sugerujemy wybór tego trybu
2. **Tryb kampanii** - 6 misji dla aliantów lub 8 misji dla państw Osi
3. **Tryb scenariusza** - umożliwia rozegranie jednego ze scenariuszy (z tych, które wcześniej zaliczyłeś w jednym z dwóch wcześniejszych trybów!)

GRA WIELOOSOBOWA - rozgrywka w trybie multiplayer. Dostępne są trzy tryby

1. Tryb zdobywcy (zdobywanie flag na mapie)
2. Z Tobruku do El Alamein - jedna ze stron jest napastnikiem, druga się broni (z możliwością odtworzenia posiłków i przeprowadzenia kontrofensywy)
3. Gra o życie - musisz wykończyć rywala

Rozgrywka

Rozgrywka w trybie solo zaczyna się zawsze od odprawy, na ekranie widzisz też szczegółową (historyczną) mapę wydarzeń i informacje niezbędne do wykonania zadania. Jako że w niektórych trybach postacie prowadzą pamiętniki, będziesz miał wgląd w ich zapiski. Twoja gra jest automatycznie zapisywana na początku każdego zadania. Możesz jednak dokonywać zapisów w dowolnym momencie, za pomocą klawisza [F5] (wczytanie - klawisz [F9]). Każda rozgrywka może mieć kilka stopni trudności. Sugerujemy, by zaczynać od

najniższego albo przed rozpoczęciem gry przejść misję treningową w grze.

W dowolnym momencie możesz wywołać pomoc klawiszem [F1].

Możliwe jest płynne regulowanie tempa gry klawiszami [+] i [-] na klawiaturze numerycznej.

OPCJE

Grafika - ustalamy m.in. rozdzielczość (suwalkiem). Jeśli masz niezbyt silną maszynę, zwracamy uwagę na opcje CIENIE i KALKOMANIA - radzimy je wyłączyć, gdyż dość znacznie obciążają procesor
Dźwięk - opcje konfiguracji dźwięku (efekty, mowa, muzyka, głośność ogólna)

Opcje gry - ustalamy m.in., czy mają się pojawiać wyskakujące okna „wskazówek narzędziowych” i „porad”

Wyświetlanie zasięgu - włącza/wyłącza graficzne obrazowanie zasięgu widoczności (zasięg detekcji)/strzału (zasięg danej jednostki.). [CDA]

UWAGA – BRAK POLSKICH FONTÓW?

Nie przejmij się, jest na to prosta rada. Oto, co trzeba zrobić:

1. Wejść do Panelu Sterownia - opcje Czcionka.
2. Usunąć **Agency FB** lub **Agency FB Pogrubiony**
3. Z katalogu, w którym zainstalowała się gra (domyślnie C:\Program Files\Monte Cristo\DR vs AK), skopiować plik: **AgencyB.TTF**, do katalogu Windows z fontami (C:\Windows\Fonts lub C:\Winnt\Fonts).
4. Zrestartować komputer.

Po restarcie w grze powinny być już prawidłowo wyświetlane napisy z polskimi literami.

Klawiszologia

Podstawowe

- [ESC] - Menu gry
- [SPACJA] lub [P] - Pauza
- [F1] - Wskazówki i rady (Pomoc)
- [F5] - Szybki zapis gry
- [F9] - Szybkie wczytywanie gry
- [+] - Zwiększenie tempa gry
- [-] - Zmniejszenie tempa gry
- [CTRL] + [V] - Wyświetlenie okręgów zasięgu detekcji/donośności
- [-] (tylda) - Menu Zadan

Kamera

W czasie gry możesz poruszać kamerą, wciskając środkowy przycisk myszy i przesuwając ją lub za pomocą klawiatury.

- [DELETE] - Obrót kamery w lewo
- [END] - Obrót kamery w prawo
- [PAGE UP] - Uniesienie kamery
- [PAGE DOWN] - Opuszczenie kamery
- [INSERT] - Najazd (zbliżenie obrazu)
- [HOME] - Odjazd (oddalenie obrazu)

Sterowanie

- [Q] - Rozkaz „Stop” dla zaznaczonej jednostki/jednostek
- [W] - Rozkaz „Naprzód” dla zaznaczonej jednostki/jednostek
- [E] - Rozkaz „Atak” dla zaznaczonej jednostki/jednostek
- [R] - Rozkaz „Atak specjalny” dla zaznaczonej jednostki/jednostek
- [A] - Rozkaz „Obrót” dla zaznaczonej jednostki/jednostek
- [S] - Rozkaz „Zadanie specjalne” dla zaznaczonej jednostki/jednostek
- [D] - Rozkaz „Do/z okopów” dla zaznaczonej jednostki/jednostek
- [F] - Rozkaz „Śledzenie” dla zaznaczonej jednostki/jednostek
- [Z] - Rozkaz „Bieg/Czołganie” dla zaznaczonej jednostki/jednostek (tylko dla jednostek piechoty)
- [X] - Rozkaz „Wejście/Wyjście” dla zaznaczonej jednostki/jednostek (tylko dla jednostek piechoty)
- [C] - Rozkaz „Poruszanie się w formacji” dla zaznaczonej jednostki/jednostek
- [G] - Utrzymywanie pozycji
- [H] - Wkraczanie
- [J] - Ruch swobodny
- [B] - Wstrzymanie ognia
- [N] - Odpowiedź ogniem
- [M] - Strzelanie bez rozkazu
- [CTRL] + [0-9] - Ustawienie grupy szybkiego wyboru
- [0-9] - Wywołanie grupy szybkiego wyboru
- [0-9] (2 razy) - Naprowadzenie kamery na grupę szybkiego wyboru
- [SHIFT] + [0-9] - Dodanie zaznaczonych jednostek do ustawionej wcześniej grupy szybkiego wyboru
- [=] - Zaznaczenie wszystkich widocznych jednostek
- [-] - Zaznaczenie wszystkich jednostek

Inne polecenia

- [F11] - Zrzut ekranu
- [CTRL] + [K] - Tryb kamery swobodnej(*)
- [SHIFT] + [TAB] - Włącz/wyłącz graficzny interfejs użytkownika (tryb pełnoekranowy)

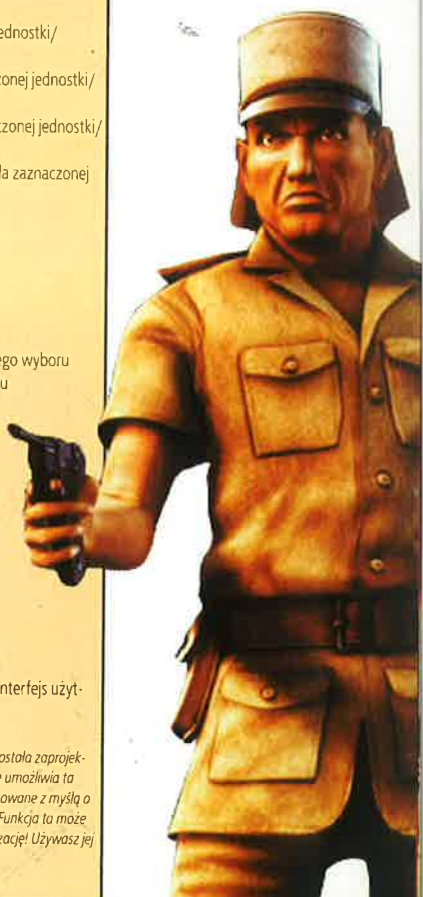
(*) Uwaga! Gra Desert Rats vs. Afrika Korps nie została zaprojektowana z myślą o zbliżeniach i oddaleniach, które umożliwia ta funkcja. Żołnierze, budynki i teren nie były projektowane z myślą o obserwowaniu ich z bliska i pod różnymi kątami. Funkcja ta może znacznie spowolnić grę i powodować jej destabilizację! Używaj jej na własną odpowiedzialność!

Wymagania minimalne: P3 1 GHz, 256 MB RAM, DirectX 9.0a, Win/98/ME/XP/00, GF 2 32 MB

Wymagania sugerowane: P4 2 GHz, 512 MB RAM, Win 98/ME/XP/00, DirectX 9.0a, GF 4 64 MB

Desert Rats vs. Afrika Korps jest RTS-em 3D, z akcją osadzoną w czasie II wojny światowej w Afryce Północnej, gdy operował tam niemiecki korpus ekspedycyjny znany jako Afrika Korps pod dowództwem „Lisa pustyni”, Erwina Rommla. Tożsame tam walki pod względem zaciekłości i zaangażowania nie odbiegają od tego, co działo się na innych frontach II wojny - a są stosunkowo mało znane przeciętnemu graczowi. Pora to zmienić!

Fabula gry została zbudowana dokoła pięciu postaci. Dwie najważniejsze z nich to Erich von Hartmann i Gregory Sinclair - dawniej dwaj przyjaciele, obecnie walczący po przeciwnych stronach barykady. Każdy z nich w czasie gry prowadzi pamiętnik, którego lektura umożliwia nie tylko lepszą orientację w grze, ale też zrozumienie, jak tę wojnę widzieli zwykli żołnierze po obu stronach frontu.



Pełna wersja polskiej instrukcji – na CD... za miesiąc. Sorry. Ale nawet z tym skrótem bez problemu dacie sobie radę. Wystarczy przejść niedługi trening – i wiecie wszystko.

NA SKRÓTY

STARMAGEDDON 2: PROJECT FREEDOM

WYMAGANIA SPRZĘTOWE
procesor: Pentium III 700 MHz lub
szybszy
pamięć: 256 MB RAM
karta graficzna: ATI Radeon 7500 (Ge-
Force 2), 32 MB
twardy dysk: 650 MB wolnej prze-
strzeni
system operacyjny: Win 98/Me/
2000/XP
dodatkowo: CD-ROM, myszka, klawia-
tura, karta muzyczna, DirectX 9.0, naj-
nowsze sterowniki do karty graficznej

Project Freedom to gra, która oferuje niesamowitą grafikę, z dynamiczną i pobudzającą wydzielanie adrenaliny akcją. Kampania, jaką będziesz rozgrywał w grze, zorganizowana jest wokół oryginalnej historii fabularnej pełnej nieoczekiwanych zwrotów akcji. Oddzielny samouczek oraz prosty czytelny interfejs użytkownika pozwalają od pierwszej chwili wejść w świat gry, co nie powinno stanowić problemu, nawet dla najbardziej nieodwiedzonych graczy.

INSTALACJA

Aby dokonać instalacji gry, musisz wykonać następujące czynności:

- ❖ włożyć płytę z grą do napędu CD-ROM
- jeśli masz aktywowany opcję Autostartu, po krótkiej chwili automatycznie powinno pojawić się okienko powitalne instalatora. Jeżeli tak się nie stało, oznacza to, że Autostart został wyłączony na twoim komputerze. W takiej sytuacji należy dwukrotnie kliknąć ikonę „Mój komputer” (powinna znajdować się na Pulpicie systemu Windows), a następnie, w okienku, które się pojawi, dwukrotnie kliknąć na ikonkę CD-ROM. W nowo otwartym okienku kliknij dwukrotnie na ikonkę podpisanej „starmageddon2.exe”, co spowoduje uruchomienie programu instalacyjnego
- ❖ następnie podczas procesu instalacji postępuj zgodnie z komunikatami pojawiającymi się w kolejnych oknach. Przy zapytaniu o akceptację warunków licencji musisz odpowiedzieć „tak”, by móc zainstalować grę
- ❖ w przypadku gdy na twoim komputerze nie został wcześniej zainstalowany program DirectX w wersji minimum 9.0, pojawi się opcja, która umożliwi instalację. Jeżeli się na nią zdecydujesz, wykonaj polecenia, które pojawią się na ekranie
- ❖ po pomyślnej instalacji uruchamiamy grę poprzez wybranie odpowiednich opcji w Menu Start

Gratulacje! Zainstalowałeś grę Starmageddon 2: Project Freedom!

ROZPOCZĘCIE GRY

Po uruchomieniu gry zobaczysz animowaną czółówkę wprowadzającą w świat gry. Następnie uruchomi się Menu główne, w którym znajduję się sześć pozycji. Te pozycje to - kolejno:

- TRENING
- NOWA GRA
- KONTYNUUJ GRĘ (opcja aktywna jedynie wtedy, kiedy masz już rozpoczętą grę)
- WCZYTAJ GRĘ
- USTAWIENIA
- WYJŚCIE

Zabawę najlepiej rozpocząć od wybrania opcji USTAWIENIA, co spowoduje przejście do odpowiedniego menu, w którym będziesz mógł dostosować działanie gry do własnych

preferencji i możliwości posiadanego komputera. W menu tym wybieramy:

- ❖ Rozdzielczość ekranu - zalecana to 1024 x 768 lub wyższa (oczywiście w przypadku wolniejszych komputerów można ją obniżyć, co wpłynie na płynność gry)
- ❖ Wyglądanie krawędzi - efekt graficzny, który powoduje wygładzenie krawędzi przedstawionych na ekranie obiektów, jednocześnie jednak powoduje zauważalne spowolnienie gry, a na najnowszych kartach graficznych nie współpracuje z efektami poświaty i rozmycia. Opcja ta standardowo nie jest zalecana.
- ❖ Synchronizacja pionowa - efekt graficzny zalecany jedynie na najszybszych komputerach.
- ❖ Korekcja jasności - użycie tej opcji delikatnie pogarsza jakość obrazu, ale w przypadku monitora typu LCD może wyraźnie ułatwić granie. W większości przypadków nie zalecamy zmieniać tego ustawienia.
- ❖ Efekt poświaty (glow) - efekt graficzny zwiększający realizm przedstawianych w grze promieni światła. Zalecane dla najnowszych kart z obsługą Pixel Shader 2.0 (np. ATI Radeon 9500/9700/9800).
- ❖ Efekt prędkości (motion blur) - dodaje efekt rozmycia przy szybkim ruchu. Zalecane dla najlepszych kart z obsługą Pixel Shader 2.0 (np. ATI Radeon 9500/9700/9800).
- ❖ Kamera z broni - pozwala na włączenie dodatkowego okienka prezentującego obraz z kamery zainstalowanej na wyrzuciwalnych pociskach rakietowych. Pozwala lepiej ocenić celność ostrzału, jednak na wolniejszych komputerach może spowodować zwolnienie rozgrywki. Zalecamy wyłączenie tej opcji na słabszych komputerach.
- ❖ Stopień szczegółowości - zmienia jakość różnych elementów graficznych i wpływa na wymagania gry. Dla najsłabszych komputerów zalecane jest ustawienie: Niski.
- ❖ Głośność muzyki - dotyczy głośności muzyki w grze.
- ❖ Głośność odgłosów - dotyczy efektów dźwiękowych w grze.
- ❖ Czułość myszki - reguluje czułość reakcji myszki.
- ❖ Odwróć oś X - pozwala na odwrócenie kierunków ruchu w osi X.
- ❖ Odwróć oś Y - pozwala na odwrócenie kierunków ruchu w osi Y.

Uwaga!

W przypadku nowoczesnej karty z Pixel Shader 2.0 i po wyborze „Wygładzania krawędzi”, „Efektów poświaty” i „Efektu prędkości” będzie działał tylko efekt wygładzania krawędzi. W związku z tym zalecane jest jego wyłączenie i używanie wyłącznie „Efektu poświaty” i „Efektu prędkości”, które na kartach tego typu dają lepsze efekty wizualne niż sam efekt wygładzania krawędzi, a przy tym pozwalają na przyspieszenie działania programu.

Po prawej stronie menu USTAWIENIA można ustawić sposób sterowania grą, a więc przypisać konkretne ruchy i akcje dla klawiatury, myszki i innych kontrolerów (joystick, pad etc.). By zmienić ustawienia domyślne, klikamy wybraną akcję i definiujemy dla niej przycisk lub oś ruchu kontrolera. Przed rozpoczęciem gry warto zapoznać się ze standardowymi ustawieniami sterowania. Domyślne sterowanie jest skonfigurowane następująco:

Akcja/ruch/ognia	- mysz
Zmiana drugiej broni	- Q
Dopalacz	- spacja
Pokaż aktualny cel	- Tab
Zmień kamerę	- C
Wstrzymaj grę	- P
W bok lewo	- A
W bok prawo	- D
Obrót w lewo	- W
Obrót w prawo	- S
Broń	- 1-4

MENU MISJI MISJANI!

Rozgrywkę można rozpocząć, wybierając opcję NOWA GRA, jak również kontynuować wcześniej przerwany zabawę, wybierając opcję KONTYNUUJ GRĘ. Jednocześnie jeśli podczas gry dodatkowo zapisywałeś stan gry, możesz go wczytać z poziomu Menu głównego, korzystając z opcji WCZYTAJ GRĘ. Co oczywiste, w przypadku przerwania rozgrywki i wyjścia z gry, jej stan zostanie zapisany i przy następnym uruchomieniu będzie można go przywrócić za pomocą opcji KONTYNUUJ GRĘ.

W przypadku NOWEJ GRY na początku musisz podać imię pilota - postaci kierowanej przez ciebie, oraz określić wybrany przez ciebie stopień trudności. Pamiętaj, że imię pilota będzie później przydatne w identyfikacji zapisywanych stanów gry, zastanów się zatem dobrze nad tym wyborem.

Główny ekran poprzedzający misję zawiera cztery okna, w których znajdują się informacje o imieniu i stopniu kierowanego przez ciebie pilota, wybranym poziomie trudności, a także opis misji, którą będziesz wykonywał, jej cele oraz obrazek przedstawiający twoje zadanie. Na ekranie tym możesz wybrać jedną z czterech opcji. Są one następujące:

- ❖ STATEK
- ❖ POWRÓT
- ❖ STARTUJ MISJĘ
- ❖ ZAPISZ GRĘ

Opcja STATEK przenosi cię do menu rozbudowy naszego myśliwca, w którym możesz zdecydować, jaki z jego modułów chcesz rozbudowywać: atak, obrona lub szybkość. Atak powiększa siłę ognia twojego statku, obrona wyznacza jego odporność na pociski i kolizje, a szybkość wpływa na maksymalną prędkość, jaką może on osiągnąć, zwiększa jego przy-

spieszenie i ułatwia wykonywanie szybkich manewrów. Konkretne podzespoły zamontowane w ramach danego modułu pojawiają się w okienku poniżej, a ich opis w oknie po prawej stronie, na dole. Wybór modułu, który chcesz rozwijać, spowoduje dodanie do kolejnego komponentu lub udoskonalenie jednego z już posiadanych - wszystko to zaraz po ukończeniu aktualnej misji.

Opcja POWRÓT przenosi cię do Menu głównego. Jeśli będziesz chciał kontynuować potem grę od momentu, w którym skończyłeś, w menu głównym wybierz opcję KONTYNUUJ GRĘ.

Opcja STARTUJ MISJĘ rozpoczyna aktualną misję.

Opcja ZAPISZ GRĘ przenosi cię do ekranu służącego do zapisu stanu gry. [CDA]



Polskie (pełne) tłumaczenie instrukcji – w katalogu Bonus na Cover CD/DVD.

PREMIER MANAGER 2003-04

Sterowanie

Lewy przycisk myszy lub klawisz Enter - wybieranie, zatwierdzanie, dostęp do profili graczy, wybór zawodnika, zatwierdzenie taktyki.

Prawy przycisk myszy lub klawisz Delete - powrót

Klawisz Spacja - aktywacja głównego menu

Opcje

New Game - wybierz tę opcję, aby rozpocząć grę od nowa. Znajdziesz tu dwie kolejne opcje:

■ Game Options - skonfiguruj elementy gry, takie jak prędkość meczy czy częstotliwość wiadomości

■ Start Game - jak mówi sama nazwa, służy do rozpoczęcia gry. Zanim przeniesiesz się dalej, musisz wpisać swoje imię i narodowość. Potem kliknij na ikonie Proceed To Team Select

Load Game - załaduj wcześniej zapisaną grę.

Team Select

Użyj menu, aby wybrać zespół, który poprowadzisz. Możesz tu wybrać opcję Team Informa-

tion, by uzyskać informacje na temat drużyny lub Manage Team i aby wybrać drużynę i odbyć rozmowę z właścicielem klubu.

Konwersacje

To jeden z najważniejszych elementów gry. Premier Manager 2003-04 to interakcja z wieloma postaciami. Właściwie każdego dnia spotykasz się z ludźmi pracującymi w klubie, jak chociażby z właścicielem, trenerami czy bankierem. Poza tym czekają cię wywiady prasowe i z agentami piłkarzy. Taką jest właśnie twoja praca.

Rozgrywka

Schedule (terminarz)

Jedną z pierwszych rzeczy, jaką zauważysz po rozpoczęciu gry, jest terminarz dziennych zajęć. Praca menagera jest bardzo zajmująca i ten terminarz pomoże ci zorganizować pracę. Tutaj widzisz, jakie spotkania czekają cię podczas dnia, oraz decydujesz, czy je odbyć, czy też z nich zrezygnować.

Terminarz działa w systemie godzinowym, ale można przyspieszyć czas, klikając ikonę

DAY. Wówczas wyświetlają się spotkania przewidziane na dzień następny. Czas można również przyspieszyć jeszcze bardziej, klikając opcję APP, która przeniesie nas bezpośrednio do czasu kolejnego spotkania.

Menu główne

Dzięki temu menu masz dostęp do najważniejszych opcji. Uruchamiasz je, wciskając Spację. Wówczas wyświetlone zostają przyciski, dzięki którym dostajesz się do następujących kategorii:

■ Schedule - to opcja wspomniana już wcześniej, z tą jednak różnicą, że tu wyświetlane jest niejako podsumowanie na temat przyszłych spotkań oraz kluczowe daty; wszystko to na przestrzeni siedmiu kolejnych dni

■ Team Information - ta opcja da ci możliwość podejrzenia wszelkich informacji o klubie

■ Staff - tu zapoznasz z detalami dotyczącymi twoich podopiecznych i współpracowników; opcja Squad List wyświetli nazwiska piłkarzy oraz da możliwość zapoznania się z ich umiejętnościami (Profile). Podobnie wygląda sprawa z trenerami, których na-

zwiska znajdziesz w opcji Staff List

■ Club Fixtures - wyświetla terminarz spotkań, jakie czekają cię w bieżącym sezonie. Po rozegraniu meczu w tym miejscu pojawia się raport - wystarczy, byś kliknął wynik

■ Match Tactics - wybierz styl, w jakim ma grać zespół, a także określ to, jaką rolę mają pełnić poszczególni zawodnicy

■ Training Schedule - wybierz, jak mają dany dzień trenować piłkarze

■ Finances And Commercial - możesz tu sprawdzić stan kasy klubowej, a także wydać dyspozycje dotyczące finansów

■ Ticket Prices - w tym miejscu ustalasz ceny na mecze rozgrywane na twoim stadionie. Możesz je ustalić na trzech poziomach (Grade), przy czym Grade 1 to najwyższe ceny

■ Stadium and Facilities - opcja ta pozwala na dostanie się do Shop oraz Medical Centre. Możesz ulepszyć oba te miejsca, zwiększając prestiż klubu. Masz tutaj również możliwość odwiedzenia Trophy Room w celu obejrzenia zdobytych, jakie uzyskałeś w roli menagera. [CDA]

MASZ DOŚĆ ODWABI, ŻEBY RAZEM Z MIAKĄ ZNALEŹĆ SIĘ W MITYCZNYM ŚWIECIE? OBLĄDAJ W SIERPNIU SERIAL ANIME „FUSHIGI YUGI” („TAJEMNICA PRZESZŁOŚCI”). DAJ SIĘ ROZERWAĆ! WSKOCH DO FANTASTYCZNEGO ŚWIATA GIER ELEKTRONICZNYCH I ANIME. HYPER CODZIENNIE OD GODZ. 20.00 DO 24.00 PO PROGRAMIE MINIMAX.

HYPER@CPLUS.COM.PL



„FUSHIGI YUGI”

rozrywa

HYPER

Dzisiaj w FPP Zone mała niespodzianka – wyjątkowo (z przyczyn, które zaraz staną się jasne) w tej edycji będzie inny prowadzący. Naturalnie za miesiąc SLip wraca na mostek, bez obaw.

NUCLEUS'ELD



Choć trudno w to uwierzyć, w ostatnich dniach maja minął rok od premiery Wolfenstein: Enemy Territory. Ponieważ gra ta dalej jest stałym elementem rozmów w redakcji, postanowiliśmy jakoś tę rocznicę uczcić.

ENEMY TERRITORY

ROK ZA NAMI!

Nie mam tu jednak zamiaru pisać o tym, jak dobra jest ta gra, a bardziej skupić się na jej fenomenie oraz sukcesie, jaki odniosła na rynku gier online, a także napisać kilka słów o polskiej scenie ET. Bo bezsprzecznie *Enemy Territory* odniosło wielki sukces. Z jednej strony, zupełnie nielogiczny, bo jak gra pozbawiona całkowicie wsparcia wydawcy (postawę Activision w stosunku do ET mógłbym określić kilkoma dosadnymi słowami), z drugiej – logiczny, bo ET to przecież wypasiony i kompletny shooter sieciowy, do tego dostępny za darmo.

Nagrody, nagrody...

Nie tylko ludzie z CDA docenili ET (jak pamiętacie, daliśmy dyche), ale również wiele magazynów branżowych i serwisów internetowych. Wymienię tu chociażby tytuł dla najlepszej gry sieciowej roku według serwisu *GameSpy* czy tytuł gry roku otrzymany z rąk serwisu *IGN*. Tytuł najlepszego FPS przyznał natomiast brytyjski magazyn *PC Format*. Takich nagród czy nominacji było dużo, dużo więcej.

Mody

Udostępnienie przez Activision kodu źródłowego gry oraz edytora map spowodowało, że domorośli fani ET rzucili się do tworzenia no-



wych map, modów, a nawet kampanii. Najpopularniejszym modem stał się oczywiście *etpro*. Śmiem nawet twierdzić, że gdyby nie ciężka praca Bani, to ET w tej chwili by nie istniało. Podstawowe *etmain* ma po prostu zbyt dużo bugów. *Etpro* jest obecnie oficjalnym modem używanym w rozgrywkach klanowych i nic nie wskazuje na to, aby to się zmieniło. Z innych modów warto odnotować *Shrubet*, *The Price of Peace* i *RTCWmod*. Ten pierwszy to już zamierzchła historia, drugi to pieśń przyszłości, ale *RTCWmod* ostatnio robi furorę. Jak sama nazwa wskazuje,

Tym razem w zine znajdziecie nie tylko felietony, zapowiedzi (Brothers in Arms, Hannibal), recenzje (America's Army 2.0a, Gore: Ultimate Soldier, Hitman 2: Silent Assassin, Kingpin: Life of Crime, AvP 2: Primal Hunt, Soldier of Fortune 2, TRON 2.0 i Unreal Tournament 2004), galerie i download, ale i bardzo nietypowy dział Listy. Serdecznie zachęcamy do sięgnięcia po trzydzieste drugie już wydanie FPP MegaZinu.



Polskie klany

W zasadzie od samego początku scena (jeśli tak to można nazwać) jest podzielona na stare klany z RTCW i te powstałe dopiero po wyjściu ET. Doświadczenie i skill spowodowały, że pomiędzy C4, Poison, Iron Cross, 17 i Hunter a resztą od zawsze jest przepaść. Oczywiście co jakiś czas grupa pościgowa (dot, 4fun, CichoCiemni, easy, Fallen) notuje zwycięstwa i wtedy jest w stanie powalczyć z weteranami, ale podział cały czas istnieje i chyba nie przestanie. Z innych klanów, które grają lub grały w ET, warto wspomnieć o AGD, FF, CrossFire, WP i Storks. Co jakiś czas na scenie następuje jakieś ważniejsze wydarzenie, jak chociażby zakończenie działalności przez C4 czy oba mecze C4 vs. Poison, ale przeważnie wszystko toczy się swoim powolnym życiem.

Zresztą z całkiem dobrym skutkiem. Poison przez chwilę prowadziło w ladderze europejskim, a 1364 Skawina (klan złożony zresztą z graczy Poison) lideruje obecnie w drabince 3vs3. W pierwszej piątce Euro ladder'a znajduje się też Iron Cross, podobnie jak C4, dopóki grało. Troszkę gorzej poradziły sobie polskie klany w Euro Cup i Open Cup wiosną. Poison nie wyszło ze swojej grupy w Euro Cup, a w Open Cup najdalej, bo do ćwierćfinału zaszyły Hunter (2 liga), AoD (3 liga) i nucleus (4 liga).

Poison jest również bezkonkurencyjne w polskiej drabince, którą jednak od wielu miesięcy przeżywa stagnację. Lepsze klany często ignorują polską drabinkę i koncentrują się na podobianiu Europy. Całkowicie słusznie, moim zdaniem, bo wystarczy poczytać komentarze do rozgrywanych w polskim ladderze meczów, by przekonać się, jak niski poziom intelektualny prezentuje większość polskich klanów. Skutkiem tego ekscytujące pojedynki trafiają się z częstotliwością śniegu w lipcu.

Polscy gracze i...

...osoby, które naprawdę dużo robią dla sceny. Nie sposób ich tu wszystkich wymienić, w dodatku w odpowiedniej kolejności. Dlatego w przypadkowej kolejności garstka osób: Fryta, Berti (Clanbase jak już wspominałem), Mysza i Black (admini serwerów Day Of Days), Dankan (CL klanu CichoCiemni i mistrz konfiga), Gatess (twórca ET.pl), Prosper (CL klanu Poison, co za tym idzie w dużym stopniu twórca ich sukcesów), NIEDZIWIEDZ (wcześniej gracz C4, obecnie Poison, a także szef ACA).

Polskie Centrum ET

Mekka polskich graczy ET. Bez wątpienia serwis numer jeden w naszym kraju, jeśli chodzi o ET. Stworzony przez CL klanu 4fun Gatessa od początku był źródłem newsów, wiedzy, a także miejscem, w którym na forum dochodziło do przeróżnych, często zabawnych starć (głównie na temat „weterani RTCW vs. warzywa” - hehe). Dla mnie jest to wręcz

bezcenne miejsce dla graczy ET, chociażby z tego względu, że znaleźć tam można poradniki napisane przez NIEDZIWIEDZ'a, Dankana czy FarSight'a.

Anti Cheats Association

Kłomcom czterech poświęcony już był kiedyś cały FPPzone, gdy przepytany został NIEDZIWIEDZ. Przypomnę zatem tylko, że organizacja ta skupiająca kilku znanych graczy polskiej sceny oraz administratorów serwerów publicznych ma na celu wyłapywanie graczy, którzy grają w sposób niedozwolony.

Klany zagraniczne

Na koniec o zagranicznych klanach, wśród których nie można nie wymienić Team-Dignitas (1 miejsce w EuroCup), Infensus (2 miejsce w EuroCup) i Destination Skyline (3 miejsce w EuroCup, lider ladder'a europejskiego) i GunSlingers, czyli czterech najlepszych klanów w Europie i być może na całym świecie (Europa wygrała z Ameryką w meczu rozegranym kilka tygodni temu). Oczywiście dobrych zagranicznych klanów jest więcej, ale to jest ścisła czołówka. Team-Dignitas jest dość nowym klanem, jednak złożonym ze starych wyjadaczy, takich jak Darkie czy Intact. Wspomnieć można jeszcze o medalistach wiosennego Open Cup, czyli Team Majesty, angelDust, wArning! i qjpler.hu.

jest to mod „udający” klasyczne RTCW. Można zatem powiedzieć, że jest to dla młodzieży zaczynającej od ET - mod pokazujący różnice pomiędzy obiema grami, a dla weteranów z RTCW okazją do powspominania starych czasów. Mod ten to nie tylko zmieniony wygląd HUD-a i ikonki apteczek czy ammo, oferuje on też szybsze strzelanie. Tak jak w oryginalnym RTCW.

Mapy

Mapy robione przez fanów można podzielić na trzy kategorie: konwersje z RTCW, mapy przeznaczone do trenowania skilla oraz mapy robione z myślą o meczach klanowych czy walkach na public. W pierwszej grupie znajdują się tc_base, et_beach, et_ice, et_village. Rarytas dla fanów RTCW, choć tylko tc_base jest oficjalną mapą na Clanbase. Z małych map przeznaczonych do trenowania skilla warto wspomnieć o Multi_CTF i Silly_CTF. Z pozostałych map chyba najbardziej znane to Coen oraz Supplydepot, głównie dlatego, że obie były mapami granymi w wiosennym Open Cup.



Clanbase

ET jest z pewnością jedną z popularniejszych gier w rozgrywkach CB. W tej chwili rozgrywki toczą się w niemal 15 ladderach, dodatkowo w drabince europejskiej mecze są rozgrywane także w wersji 3vs3. Dużą popularnością cieszą się także otwarte rozgrywki pucharowe, takie jak np. Open Cup. Dość powiedzieć, że wiosną tego roku Open Cup rozgrywany był w czterech ligach. W chwili obecnej trwają przygotowania do Summer Cup, a przeciw wiosną i jesienią grane jest także Euro Cup (rozgrywki dla najlepszych klanów europejskich) i Nations Cup (rozgrywki reprezentacji).

Ciekawym pomysłem (zrodzonym w głowie Karpala Duda) jest także polski Puchar Miast, który ma ruszyć jesienią. Myślę jednak, że jeszcze będzie okazja napisać o nim. Kończąc temat Clanbase wspomnę, że w przypadku ladderów i cupów rolę adminów pełnią często Polacy - NoOne (zwany także Frytą) i Berti.



Słowo na niedzielę

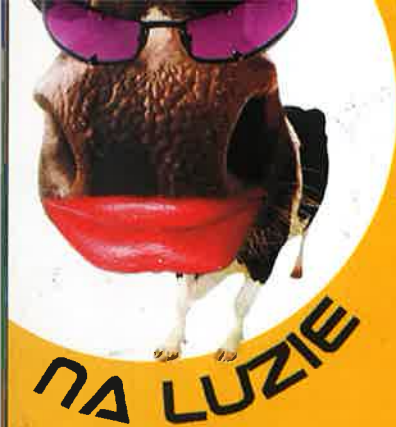
I to chyba tyle na dziś. Jeśli chcecie, by ET miał swój kącik co jakiś czas w CDA - ślijcie mejle pod adres cdaction@cdaaction.pl.

PS Na koniec trochę prywaty. Pozdrowienia dla chłopaków z mojego klanu nucleus: Su.B., Kowal, sacul, Persil, Radko, Lister, Tuud, Wojo, gelo i cała reszta - dzięki za wspólne zwycięstwa i przegrane. Pozdrowienia również dla Roko, Usiego, Klla, Dankana i całego klanu CichoCiemni, dla klanów 4fun, Storks i UF oraz trzeciego składu FB.I. Poza tym idlować #nucleus, a także zaglądać na www.nucleus.games.pl (szukamy sponsorów!). [CDA]

Ważniejsze linki

Polskie Centrum Enemy Territory - <http://www.enemyterritory.pl>
 Oficjalna strona modu etpro - <http://banl.anime.net/etpro/index.html>
 Strona modu RTCWmod - <http://home.comcast.net/~dbpryor/rtcwmod.html>
 Strona klanu Poison - <http://www.teampoison.net>
 NetSports - <http://www.netsports.pl/>
 Clanbase - <http://www.clanbase.com>
 Anti Cheats Association - www.anticheats.et.prv.pl





To już samo w sobie cieszy – ale zawsze można się cieszyć jeszcze bardziej. Np. po lekturze tej rubryki, w której redakcja CDA i zaprzyjaźnione JoeMonster.org, postarały się upchnąć tak wiele śmiesznych tekstów, jak to tylko możliwe. Bawcie się dobrze!



OLE = WAKACJE!!!



Pizza przyszłości

Nie ma nic bardziej przerażającego ponad rozwój technologii informatycznych (szczególnie Internet). :-) Bo wyobraź tylko sobie, że za 10 lat najdzie cię przypadkiem chętna na pizzę i nieopatrznie zadzwonisz pod stosowny numer...

[operator]: Dziękujemy, że wybrał pan naszą pizzerię. Czy mogę prosić o pański numer pesel?

[klient]: Dzień dobry. Chciałbym złożyć zamówienie.

[o]: Czy mogę najpierw prosić pański numer pesel?

[k]: Mój pesel, tak... już... chwileczkę... to jest 2 105 203 14 12.

[o]: Dziękuję, panie Nowak. Widzę, że mieszka pan przy ulicy Żytniej 14, a pański numer telefonu to 563 203 02. Numer telefonu w pańskim biurze to 543 563 26, a numer pańskiej komórki to 882 349 24. Z którego numeru pan dzwoni?

[k]: Co? Dzwonię z domu. Skąd pan ma te wszystkie informacje?

[o]: Jesteśmy podłączeni do systemu, proszę pana.

[k]: (wzdychając) A... tak... Chciałbym zamówić dwa razy waszą Pizzę Samo Mięcho.

[o]: To chyba nie jest dobry pomysł, proszę pana.

[k]: Co pan ma na myśli?

[o]: Proszę pana, w pańskiej kartotece medycznej napisano, że ma pan za wysokie ciśnienie i ekstremalnie wysoki poziom cholesterolu. Twój Narodowy Opiekun Zdrowia nie zezwoli na takie niezdrowe zamówienie.

[k]: Cholera. To co pan proponuje?

[o]: Może pan spróbować naszej niskotłuszczowej Pizzy Sojowej. Z pewnością panu zasmakuje.



[k]: Czemu pan sądzi, że mi zasmakuje?

[o]: Wypożyczał pan w zeszłym tygodniu „Sojowe przepisy kulinarne” z biblioteki, dlatego właśnie to panu zasugerowałem.

[k]: OK, OK. Proszę więc dwie rodzinne. Zaraz podam panu numer karty kredytowej.

[o]: Obawiam się, że będzie pan musiał zapłacić gotówką, bo przekroczył pan limit na koncie karty kredytowej.

[k]: No to skoczę do banku obok i przyniosę gotówkę, zanim wasz kierowca dostarczy pizzę.

[o]: Pańskie konto czekowe, również jest już wyczerpane.

[k]: Nieważne. Po prostu przyslijcie pizzę, mam już gotówkę. Jak długo to potrwa?

[o]: Obawiam się, że około 45 minut, gdyż mamy teraz dużo zamówień. Chyba że chce pan jechać po gotówkę i po drodze sam pan podjedzie po zamówienie. Jednakże wożenie pizzy motocyklem może być ryzykowne.

[k]: Skąd u diabła pan wie, że jeżdżę na motorze?!

[o]: Napisano tutaj, że oczekuje się na pana pierwszą wpłatę na samochód, ale motocykl ma pan już spłacony.

[k]: ***** !!!

[o]: Radzę uważać, co pan mówi. Ma pan już przecież kolegium za obrażenie policjanta w lipcu 2006 roku.

[k]: (zamilkł)

[o]: Czy chce pan coś jeszcze?

[k]: Tak, mam kupon na darmowe dwa litry coli.

[o]: Przykro mi, proszę pana, ale nasz regulamin zabrania podawania coli cukrzykom.

WAKACJE TWOJEGO ŻYCIA!

12 miesięcy w raju.* Wyżywienie.
Minimum formalności.
Wyjazdy 'last minute'. Nie potrzebujesz paszportu.
Wystarczy książeczka wojskowa.

Agencja turystyczna **WKU**
Wiadomości o turnusach: _____

* Docelowe miejsce pobytu może różnić się od przedstawionego na zdjęciu.

Reklamy na wesoło

1. Nadruki na opakowaniach z jajkami w pewnych supermarketach:

Wsie jaja.
Świeże jaja z zielonych płuc Polski.

2. Olej dynamicznych ludzi! (To była reklama oleju silnikowego, a nie wezwanie do dyskryminacji części społeczeństwa, wbrew pozorom.)

3. W instrukcji obsługi pralki automatycznej: nie wkładać dzieci do środka bębna.

4. Ostrzeżenie zamieszczone na metce: Koldry nie prac, bo może zbaranieć.

5. Wytrysk następuje po kilkukrotnym przesunięciu dłonią, a ilość wyrzucanego płynu zależy od szybkości ruchów. To naturalnie instrukcja obsługi zraszacza!

6. Na workach od odkurzacza: Worek nie jest zabawką. Założenie na głowę grozi uduszeniem.

Głupszego nie da się wymyślić...

To jest idiotyczny łańcuszek SRANIA NA ŁANCUSZKI. Jeśli srasz na łańcuszki szczęścia, wyślij ten łańcuszek wszystkim (łącznie ze mną). Jeśli wyślesz go 5 osobom - nic się nie stanie. 10 osobom - nic się nie stanie. 15 osobom - też pewnie nic się nie stanie. 20 osobom - zgadnij, co się stanie? 666 osobom - też się, ku**a, nic nie stanie! Otóż to: nic się, ku**a, nie stanie!!! Ania nie wysłała łańcuszka i nic się jej nie stało, Adam wysłał łańcuszka i nic mu się nie stało. Tomek nie wysłał łańcuszka i zapier**lił go tramwaj, ale nie wiadomo, jaki był tu związek z łańcuszkiem!



PRZYCODY KLARY



Internetowe dialogi

(autentyki)

- Słuchajcie, dlaczego jest tak, że stare babcie, które na co dzień nie mają siły, są schorowane itd., wykazują największą z możliwych krzepę, wsiadając do autobusu?!

- A najlepsze, że jak już wejdą i nie ma wolnych miejsc, znowu tracą siły. Zastanawiające...

- Nawet jak jesteś kulturalny i przepuszczasz staruszkę przodem i tak dostaniesz siatką albo wózek na kółkach po...! Taka jest prawda!

- Na sterydach całe życie jadą.

 - Czy ktoś może mi wyjaśnić pojęcie samochód „kompaktowy”? Szukałam w słowniku, bezskutecznie...

- To taki, który ma odtwarzacz płyt CD... stąd nazwa kompaktowy.

- To coś w rodzaju skróconego tira.

- Nie słuchaj tych bredni - samochód kompaktowy łatwo poznać, ma przypiętą płytę kompaktową do lusterka, przyjrzyj się - to widać z daleka.

- To taki, który ma zamontowane kompaki na kołach.

- Ogólnie klasę aut kompaktowych reprezentują auta, takie jak Peugeot 307, Opel Astra, Renault Megane, Toyota Corolla, VW Golf etc. W środkowoeuropejskich realiach auta kompaktowe zazwyczaj spełniają funkcję jedynego auta w rodzinie = auto rodzinne.

- Jaki sztywniak!

- Uczony!

 - Niektórzy nie powinni nigdy dostać prawa! Ja mam od roku, średnio jadę 160 km/h, ale wiem, że panuję nad samochodem i wszelkie manewry wykonuję odpowiedzialnie.

- No i co się czeplacie, Misiu jechał przez ten rok dwa razy po 80 km/h, tylko źle sobie policzył średnią i tak mu jakoś wyszło.

 - UWAGA!!! Ustalam nowe zasady - każdy, kto się wpisze pod tym postem, będzie pierwszy!!!

- Pierwszy!

- Drugi!

- Nie, nie zrozumiałeś zasad: nie drugi - tylko pierwszy.

- Ale ja CHCĘ być drugi!

- Przykro mi...



Czego nauczyła mnie mama?

Nauczyła mnie otrzymywania...
 „Dostaniesz, jak tylko wrócimy do domu!”.

Nauczyła mnie podejmowania się wyzwań...
 „Co ty sobie myślisz? Odpowiedz, jak cię pytam! Nie odszczekuj się!”.

Nauczyła mnie logiki...
 „Jak spadniesz z tej huśtawki i skręcisz kark, nie pojedziesz ze mną do miasta”.

Nauczyła mnie zasad zdrowego odżywiania...
 „JEDZ!!!”.

Nauczyła mnie, jak SZYBKO wyksztalić u siebie zainteresowania...
 „Nudziś się? Zaraz ci znajdę zajęcie!”.

Nauczyła mnie miłości do rodzeństwa...
 „Jak zaraz nie przestaniecie się kłócić, każę się wam pocałować!”.

A co najważniejsze, odkryła przede mną tajemnicę mojego istnienia:
 „Ja cię wydałam na ten świat i ja mogę pomóc ci się z nim rozstać!”.

MODLITWA KOBIETY POKORNEJ

Panie Boże!

Proszę Cię o mądrość,
 żebym mogła zrozumieć swojego mężczyznę,
 o miłość - bym mogła mu przebaczyć,
 o cierpliwość - bym mogła znieść jego humory.
 Nie proszę Cię o siłę,
 bo bym go zabiła.



Dziwności

1. Sąd w Kansas (USA) nakazał Arturowi Younkinowi (waga: 225 kg) schudnięcie o 50 kg i zakazał jedzenia więcej niż jednego posiłku dziennie. Skazany stracił z powodu otyłości pracę i nie spłacał kredytu. Odchudza się w więzieniu.

2. W Sacco w Missouri (USA) kobiety nie mogą nosić kapeluszy, które mogłyby przerażać dzieci, osoby wrażliwe i zwierzęta.

3. Każdy Brytyjczyk usiłujący sprzedać np. odkurzacz w miejscu publicznym, naraża się na karę ograniczenia wolności (3 miesiące) i 180 funtów (ok. 1250 zł) grzywny.

4. W Tanzanii istnieje limit długości włosów - maksimum 36 cm.

5. W Atenach prowadząc samochód w stroju kąpielowym, ryzykujesz utratę prawa jazdy.

6. W stanie Alabama (USA) zabroniona jest gra w domino w niedzielę.

7. Ortodoksyjni rabini z Izraela zabronili wiernym korzystania z Internetu, bo „wodzi ludzi na pokuszenie i prowadzi do grzechu”.

8. Kolegium do spraw wykroczeń w Koszlinie nakazało pewnemu mężczyźnie przez miesiąc myć naczynia w restauracji, bo nie zapłacił rachunku za obiad.

9. W Nowej Gwinei zapłata za ślub z „nową” narzeczoną to 240 dolarów, 5 świń i jeden ptak. Dwie świny, ptak i jedyne 30 „zielonych” wystarcza, aby zapłacić za żonę z odzysku (rozwódka lub wdowa). Nic nie płaci się za byłą dwukrotną mężatkę.

10. W miejscowości Fairbanks (Alaska, USA) nie wolno częstować myszy wódką.

11. W Mikronezji (państwo w Oceanii) mężczyźninę noszącego krawat zmusza się do zakładania specjalnej obroży.

12. Dziewczeta z Oregonu (USA), które mają poniżej 18 lat, nie mogą pić kawy w miejscach publicznych po godzinie 19.00.

13. W Arkansas (USA) mężczyzna ma prawo bić konkubinę, pod warunkiem że nie robi tego częściej niż raz w tygodniu.

14. W Los Angeles (USA) mąż ma prawo bić żonę pasem, o ile szerokość

pasa nie przekracza 3,6 cm. No, chyba że małżonka pójdzie na ustępstwa.

15. W Tanzanii (Afryka) kategorycznie zakazane jest noszenie spódniczek mini. Kobieta za karę może trafić do więzienia.

16. Na Alasce (USA) nie wolno budzić niedźwiedzi ze snu zimowego w celu zrobienia im fotografii.

17. W San Francisco (USA) karalne jest mycie samochodów użytą bielizną.

18. W Seattle (USA) młodym panienkom zakazano siedzieć na kolanach sympatii w publicznych środkach lokomocji. Złamanie tego zakazu grozi karą więzienia do pół roku.

19. Amatorzy teatru i kina w Bengalu (Indie) pozbawieni są przyjemności oglądania scen pocałunku. Ministerstwo Oświaty twierdzi, że sceny erotyczne zmiękczają mózg.

21. W Provo (Utah, USA) obowiązuje przepis zabraniający wychodzenia psom z domu po godzinie 19.00.

22. W Cleveland (Ohio, USA) prawo zakazuje kobietom nosić obuwie ze skóry tak, by mężczyźni nie oglądali ich nóg odbijających się w wypastowanych butach.

23. W miejscowości Tuscon (Arizona, USA) nie wolno kobietom nosić spodni. Mężczyznom nie wolno nosić szelek w Nogalcs (Arizona), a obcisłych spodni w Delaware (Connecticut).

24. Podrywanie kobiety na ulicy w Little Rock (Arkansas, USA) grozi miesiącem więzienia.

25. W Turcji nietrzeźwych kierowców wywozi się 30 kilometrów od miejsca zamieszkania. Muszą się wleć do domu piechotą. Pod groźbą kary więzienia zabrania się im wtedy korzystania z publicznych środków komunikacji.

26. W Maine (USA) zabronione jest słuchanie w niedzielę radiowych audycji rozrywkowych.

27. W Wirginii (USA) rytuały kościelne traktowane są z niezwykłą powagą. Jeśli ktoś zostanie przyłapany podczas mszy np. na żuciu gumy, zostaje niezwłocznie zelżony przez wynajętych do tego celu pomocników pastora.

28. W kilku krajach afrykańskich za gwałt grozi pozbawienie gwałticiela męskości. Bez znieczulenia...

Przestępczość (nie)organizowana

43-letnia kobieta została aresztowana pod zarzutem napadu na bank w... innym banku, w którym chciała zdeponować skradzione pieniądze. Bankierzy wezwali policję po tym, jak w torebce damulki eksplodował pojemnik z farbą. Był to specjalny pojemniczek, który miał oznaczyć zrabowane pieniądze. Widocznie pani go nie zauważyła (lub nie wiedziała, do czego służy) i wcisnęła do torebki razem z pieniędzmi. Niestety technika jest zawodna i pojemnik, który miał eksplodować zaraz po napadzie, zrobił to dopiero podczas zawierania umowy o depozyt...

...

Był normalny dzień w Toledo (Ohio). Cranston Baccus stał w kolejce do kasy w Gold Star Marketcie, kiedy do środka wpadł zamaskowany człowiek. Zamaskowany gość wziął Cranstona za zakładnika i przystawiając mu pistolet do głowy, zażądał od kasjera pieniędzy. Zanim jednak ten zdążył otworzyć kasę, padł strzał i zakładnik osunął się na podłogę. Rabuś tylko cicho jęknął: „o, mój Boże” i spanikowany wybiegł ze sklepu. Policja szybko ujęła 18-letniego Josepha Allena Wilsona, który tłumaczył się, że ten wystrzał to był wypadek. Jak się potem okazało - nie kłamał. Tak naprawdę on i zakładnik byli kumplami, którzy umówili się, że razem napadną na sklep, ale plan się nie powiódł...

...

W Hrabstwie McDowell policjant zatrzymał pojazd do kontroli. Kiedy zaskoczony kierowca spytał, czemu został zatrzymany, policjant odpowiedział „bo jedziesz moim samochodem”. Jak się potem okazało, biała Honda zazwyczaj prowadzona przez siostrę policjanta, została skradziona tydzień wcześniej. Kierowcę i pasażera aresztowano, a policjant przyznał, że samochód był w dobrym stanie...



Z sądów polskich (3)

Wymieniony cieszy się na tym terenie dobrą opinią i chuliganem nie jest, bo choć czasami się upije, obcych kobiet nie zaczepia i zanedo jak na swój wiek nie chuligani.

Zostałem w dniu 16 stycznia napadnięty z karata w szyję i wciągnięty w bramę, i przydeptany przez sąsiadów, których było dwóch.

W rozmowie z zatrzymanym stwierdziłem jedynie starganie materiału w kroczu, co - według oświadczenia - było wynikiem bójki.

Potrafiła mi beczelnie powiedzieć, że się dobieram do córki w celu seksualnym. Jak trzeba być wyrafinowanym i mieć gest, aby mnie tak beczelnie oczerniać.

Dane personalne ustaliłem na podstawie ustnej.

Odwoluję przyznanie się, bo na komendzie śledczy mnie sugerował.

Ob. S. jest zagrożona rozcięciem nożem.

Obywatel! wyzwał pokrzywdzonego wulgarnie słowami „coś ty zrobił?”.

Złożyłem skargę do komendanta komisariatu i to mi zaszkodziło. Dzielnicowy P. mnie spotkał i powiedział (przepraszam, że podaję dosłownie), że jak jeszcze raz przyjdę do komisariatu, dostanę taki wp***, że się zes*** tymi swoimi meldunkami.

Matka opiniowanego pracuje w przedsiębiorstwie państwowym, ojciec jest alkoholikiem. Innych danych o nagannej postawie w drodze wywiadu nie dokonałem.

PRZYGODY KLARY



Marek Lenc



Marek Lenc

MimiZU + M...

Kawalerskie gospodarstwo - produkty spożywcze

Poradnik dla mężczyzn ceniących sobie wolność. :) Radzimy przyczepić w kuchni na lodówce. Istnieje duże prawdopodobieństwo, że poniższy poradnik może uratować wam życie...

1. CHLEB. Ziarenka sezamu i maku to jedyne oficjalnie akceptowane „plamki”, jakie można zauważyć na powierzchni bochenka chleba. Włochate, białe lub zielone placki dobitnie świadczą o tym, że twój chleb zamienił się w eksperyment z laboratorium farmaceutycznego.

2. JEDZENIE W PUSZKACH. Każda puszka z jedzeniem, która przybrała kształt piłki, musi być natychmiast usunięta. Ostrożnie i delikatnie.

3. MARCHEWKA. Jeżeli możesz ją zawiązać na supeł, znaczy to, że nie jest świeża.

4. PŁATKI ZBOŻOWE. Generalna zasada mówi, że płatki należy wyrzucić, jeśli termin ważności upłynął co najmniej z lata wcześniej.

5. SOS DO FRYTEK. Jeżeli możesz go wyjąć z pojemnika i odbijać po podłodze - znaczy, że się nie nadaje do jedzenia.

6. NABIAŁ. Mleko jest zepsute, kiedy zaczyna wyglądać jak jogurt. Jogurt jest zepsuty, kiedy zaczyna wyglądać jak twarożek. Twarożek jest zepsuty, kiedy zaczyna wyglądać jak żółty ser. Chociaż żółty ser to nic innego, jak zepsute mleko i już nie może być bardziej zepsute. Ser Cheddar jest zepsute, kiedy zaczyna wyglądać jak Brie, przy czym masz świadomość, że takiego gatunku nie kupowałeś.

7. JAJKA. Jeśli coś puka od środka, starając się wydostać ze skorupki, to jajko prawdopodobnie jest niepierwszej świeżości.

8. TERMINY WAŻNOŚCI. To NIE jest chwyt marketingowy, mający na celu skłonienie cię do wyrzucenia dobrego jedzenia tylko po to, byś więcej wydał na kolejne zakupy. Może powinienś powiesić w kuchni kalendarz.

9. MAKA. Mąka jest zepsuta, kiedy się rusza.

10. MROŻONKI. Mrożonki, które stały się integralną częścią oblodzonego zamrażalnika, prawdopodobnie i tak staną się niejadalne, zanim wydłubiesz je za pomocą kuchennego noża.

11. SAŁATA. Nie nadaje się do jedzenia, jeśli nie możesz jej usunąć z lodówki bez użycia papieru ściernego. Ani jeśli jest w stanie płynnym.

12. MAJONEZ. Jeżeli po spożyciu nastąpi gwałtowna reakcja żołądka i reszty przewodu pokarmowego, znaczy to, że majonez był zepsuty.

13. MIĘSO. Jeżeli otwarcie lodówki powoduje gromadzenie się bezpańskich psów przed twoim domem, oznacza to, że mięso się zepsuło.

14. ZIEMNIAKI. Świeże ziemniaki nie mają korzeni, łodyg ani bujnego listowia.

15. RODZYNKI. Nie powinny być twardsze niż twoje zęby.

16. SÓL. Na szczęście się nie psuje. W razie czego użyj młotka, by ją rozdrobnić. Ew. upuść na podłogę.

17. PRODUKTY NIEOZNAKOWANE. Wszystko, co nie jest w oryginalnym opakowaniu, staje się automatycznie podejrzanym.

18. MDŁOŚCI. Wszystko, co wywołuje mdłości, jest niejadalne, chyba że są to resztki wczorajszej, własnoręcznie przez siebie przygotowanej kolacji.

19. CHOMIK. Generalnie jedzenie nie powinno być przechowywane dłużej niż trwa przeciętny okres życia chomika. Postaraj się o to pożyteczne zwierzątko i trzymaj je obok lodówki w celach pomiarowych.

20. Jakby co - chomik jest jadalny.

WYŚLIJ ZNAJOMEMU

TAPETY, WIADOMOŚCI GRAFICZNE, DZWONKI MONOFONICZNE I POLIFONICZNE MOGĄ BYĆ PRZESŁANE ZNAJOMYM. WYŚLIJ SMS: AA22. (NUMER TAPETY) (NUMER ZNAJOMEGO) POD NUMER 7365. DLA DZWONKÓW MONOFONICZNYCH I WIADOMOŚCI GRAFICZNYCH SMS: AA22. (NUMER DZWONKA LUB WIADOMOŚCI) (NUMER ZNAJOMEGO) POD NUMER 7265. DZWONKI POLIFONICZNE - WYŚLIJ SMS: AA22. (NUMER POLIFONII) (NUMER ZNAJOMEGO) POD NUMER 7365.

7265 7365 DZWONKI

MONO	POLI	
AA22.030383	AA22.030416	IRA, Ikar
AA22.030388	AA22.030411	Corrs, Summer Sunshine
AA22.030384	AA22.030410	Sarah Connor, Just One Last Dance
AA22.030425	AA22.030431	Voo Voo, Moja broń
AA22.031487	AA22.031492	Coma, Spadam
AA22.031208	AA22.031216	Sistars, Sutra
AA22.031205	AA22.031214	Outkast, Roses
AA22.031188	AA22.031213	Kareen Antonn feat. Bonnie Tyler, Si demain
AA22.030480	AA22.030483	Dido, Don't Leave Home
AA22.031472	AA22.031474	Mezo, Panczlajner
AA22.031200	AA22.031217	Sweet Noise & Edyta Górniak, Nie było
AA22.031523	AA22.031525	Krzysztof Krawczyk & Muniak Staszczuk, Lekarze dusz
AA22.031162	AA22.031164	No Doubt, Bathwater
AA22.031161	AA22.031163	Linkin Park, Breaking the habit
AA22.030479	AA22.030482	Beyonce, Naughty Girl
AA22.030478	AA22.030481	2Pac feat Biggie, Runnin
AA22.030576	AA22.030591	Pudelsi, Tango Libido
AA22.030569	AA22.030585	Chylińska, Winna
AA22.030568	AA22.030584	Big Cyc, Krystyna
AA22.030423	AA22.030430	N.E.R.D., She wants to move
AA22.030470	AA22.030596	D12, 40 Oz
AA22.031362	AA22.031371	Pink, Just like a Pill
AA22.031364	AA22.031372	Nadiya, Parle moi
AA22.031519	AA22.031518	Tede, Kłascz
AA22.031520	AA22.031522	Usher, Burn
AA22.031510	AA22.031516	Pink, Last To Know
AA22.031159	AA22.031160	O-ZONE, Dragostea din tei
AA22.031154	AA22.031158	Velvet Revolver, Slither
AA22.031512	AA22.031517	Tede, Wielkie Jo!
AA22.030095	AA22.030106	E.Iglessias/Kellis, Not in Love
AA22.031176	AA22.031184	Muzyka z filmu Shrek 2, Changes
AA22.030577	AA22.030582	Muzyka z filmu Shrek, All Star
AA22.031494	AA22.031502	Jamelia, Thank You
AA22.030421	AA22.030429	Blue, Breath Easy
AA22.030424	AA22.030428	Van Helden Armand, Here My Name
AA22.031501	AA22.031514	O.S.T., Zazdrość
AA22.031189	AA22.031187	Ewelina Flinta, Tylko słowa
AA22.031181	AA22.031222	Vanilla-nija, Tough Enough
AA22.031152	AA22.031156	Deepest Blue, Give It Away
AA22.031151	AA22.031155	Blink 182, I Miss You
AA22.031153	AA22.031157	The 411, On My Knees
AA22.031309	AA22.031310	Evanescence, Everybody Is Fool
AA22.031500	AA22.031505	Maroon5, This Love
AA22.031498	AA22.031504	Mario Winans/Enya/P.Diddy, I Don't Wanna Know
AA22.031496	AA22.031503	Łona, Rozmowy z cutem

WYŚLIJ SMS: AA22 (NUMER POLIFONII) POD NUMER 7365. USŁUGA DOSTĘPNA DLA WYBRANYCH MODELI: SAMSUNG, MOTOROLA, SIEMENS, SONY ERICSSON, NOKIA, SAGEM, PHILIPS OBSZĘGUJĄCYCH DZWONKI W FORMACIE MIDI LUB SMARF Z OPCJĄ WAP. KOSZT 3.66 PLN.

WYŚLIJ SMS: AA22 (NUMER DZWONKA) POD NUMER 7265. USŁUGA JEST DOSTĘPNA DLA WYBRANYCH MODELI (NOKIA).

WIADOMOŚCI GRAFICZNE 7265

AA22.016098	AA22.011550	AA22.010507	AA22.026777

WYŚLIJ SMS: AA22 (NUMER WIADOMOŚCI) POD NUMER 7265. USŁUGA JEST DOSTĘPNA DLA WYBRANYCH MODELI (NOKIA). KOSZT 2.44 PLN.

TAPETY 7365

WYŚLIJ SMS AA22 (NUMER TAPETY) POD NUMER 7365. KOSZT 3.66 PLN. USŁUGA DOSTĘPNA DLA WYBRANYCH MODELI (NOKIA) POSIADAJĄCYCH KOLOROWY WYŚWIETLACZ I FUNKCJĘ WAP. OTRZYMAŠZ ADRES WAP Z KTÓRYM MUSISZ SIĘ POŁĄCZYĆ.

RADIOSTRADA

Pogoda na Internet?

Speed per hour

1.000 seconds

Average 1.000 seconds
Minimum 1.000 seconds
Maximum 1.000 seconds

W skrajnych przypadkach to niefrasobliwość monterów może, przy zmiennej aurze, wpędzać łącznie w różne dziwne przypadłości. Widziałem sytuację, gdy access point zamocowany został tak, że podczas deszczu swobodnie dostawała się do niego woda. Internet wysiadał podczas deszczu, czyli - winna pogoda. :) Naocześnie przekonałem się też o tym, jak łatwo o problemy w słoneczny wakacyjny dzień. Pozornie przy takich warunkach nic nie ma prawa zawodzić. W rzeczywistości wystarczy zamontować access point wysoko na poddaszu i naiwnie wierzyć, że 'gorąc' go tam nie znajdzie.

The diagram illustrates a wireless network setup. At the top left, a yellow server tower and monitor are labeled "SERWER PROVIDERA INTERNETOWEGO". A blue line connects this server to a globe labeled "INTERNET". From the globe, a blue line labeled "Połączenie radiowe" (wireless connection) leads to a blue dome-shaped "ACCES POINT". The access point is then connected by blue lines to four desktop computers labeled "KOMPUTERY UŻYTKOWNIKÓW".

Paradoksalnie założenie „radiówki” nie-
rzadko wymaga położenia więcej metrów
kabla niż np. podczas podłączania Neo-
strady. Radiowy dostęp do Internetu wcale
nie oznacza, że postawimy sobie na biurku
futurystyczną podstawkę z anteną - choć oczy-
wiście z technologicznego punktu widzenia
takie rozwiązanie jest jak najbardziej dostępne.
Barierę stanowią koszty, jakie provider musiał-
by ponieść na zakup potrafiących wychwytywać
sygnał odbiorników. To oczywiście odbiłoby
się również na naszym miesięcznym rachunku.
No i pozostają kwestie bezpieczeństwa dla
zdrowia.

Powszechnie praktykowane jest inne podejście do problemu. Dostawca usługi zakłada u nas normalną sieć Ethernet, a następnie wpina do niej urządzenie zwane potocznie access pointem. Zapewnia to radiową łączność pomiędzy siecią szkieletową providera i lokalnym LAN-em. Access point oraz

HUB/switch (niezbędny do działania LAN-u) montowane są jak najbliżej samej anteny (np. właśnie na poddaszu) - ta zaś "łąduje" na zewnątrz. Trzeba więc, przy wykorzystaniu zwykłej skrętki UTP, połączyć kartę sieciową komputera z HUB-em znajdującym się w innym pomieszczeniu. Leży to oczywiście w gestii monterów, ale to my musimy podrygować nimi tak, by ściany nie przypominały sera szwajcarskiego, a po podłodze nie pałętały się bezwładnie jakiegokolwiek kable.

Niekiedy jednak można się obejść bez access pointa. U klientów indywidualnych, gdy odległość od komputera do anteny jest mniejsza niż 15 metrów, providery (ze względu na koszt) montują karty radiowe. Karta przypomina zwykłą sieciówkę i zajmuje jeden slot PCI. Wiercenia w ścianach uniknąć się już nie da - kartę trzeba wskazać jako z anteną połączoną. A antena w 95% przypadków musi być wyprowadzona na

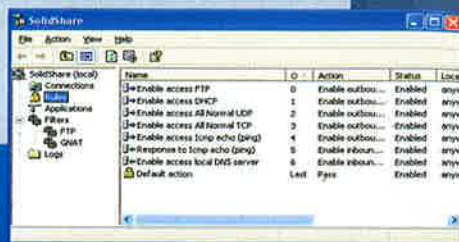
Udostępnianie połączenia internetowego

W przypadku kiedy macie w domu więcej niż jeden komputer, dobrze byłoby móc zapewnić każdemu z nich dostęp do Internetu. Providerzy coraz częściej zabraniają współużytkowania jednej końcówki z innymi osobami, ale że trudno sprawdzić, czy podpięty do Internetu komputer nie przekazuje połączenia dalej, spora część użytkowników to robi.

Posiadacze Windows XP nie mają z tym problemu. W ustawieniach połączeń sieciowych istnieje opcja po-

zwalająca innym komputerom na wykorzystywanie połączenia internetowego danego peceta. Sprawa nie co się komplikuje w Windows 98. W edycji SE istnieje co prawda Kreator Udostępniania Połączenia Internetowego, jednak nie sprawdza się on, kiedy karta realizująca dostęp do Sieci ma na stałe przypisany adres IP i włączony DNS. Wówczas pomysłem należy o innych narzędziach tego typu. Bardzo dobrym rozwiązaniem jest program SolidShare - www.solidshare.com. Nie jest to

narzędzie bezpłatne, ale w ciągu trzydziestodniowego okresu testowego przekonacie się, że warto swej ceny.



zewnątrz, konieczna jest bowiem optyczna widoczność pomiędzy nadajnikiem firmy i klienta.

LAN w prezencie

Opłata za instalację sięgnąć może nawet tysiąca złotych. Nie są to małe pieniądze, dlatego warto popytać w sąsiedztwie, czy ktoś nie chciałby przy naszej okazji również podciągnąć sobie stalki. Jeżeli odległość między domami będzie w miarę niewielka (do 100 metrów nie powinno być kłopotów) dwóch albo więcej klientów może korzystać z jednego access pointa. Pozwala to podpisać wielostronną umowę z providerem i rozłożyć koszt na kilka osób.

Wcześniej konieczne trzeba się upewnić, że każdemu użytkownikowi przydzielone zostanie oddzielne pasmo (o osobnym rachunku już nie wspominać). Chodzi naturalnie o to, by sąsiad nie zamulał ci łącza tylko dlatego, że szybciej, niż ty załadował ściągnięcie dużego pliku. Współużytkowanie jednego pasma bywa gorsze niż ponura dola modemu. W ostateczności lepiej zadłużyć się i mieć spokój niż ryzykować scenami razem z „Samych swoich”. ;)

Sieć lokalna pozwoli również na bezpośrednie, a więc i dużo szybsze niż via Internet, kopiowanie danych pomiędzy komputerami podłączonymi do jednego HUB-a. Lokalne partie gier multiplayer będą zaś - tu kolejny atut - zupełnie bezgłowe. co niestety tylko wyjątkowo zdarza się w Internecie. Poza tym ewentualne problemy rażniej zawsze zgłaszać w grupie. Admin pod ostrzałem to skuteczny admin. ;)



www.interline.pl - serwis firmy oferujący podzespoły do budowania sieci bezprzewodowych. Zawiera także rozbudowany dział z informacjami na temat technologii radiowych, w tym moduł pozwalający obliczyć zasięg dla indywidualnie skonfigurowanego zestawu nadawczo-odbiorczego.

Co wiedzieć należy

Droga od Internetu do naszego komputera jest długa. Jeden z jej ostatnich odcinków podlega całościowej kontroli admina, w którego kompetencjach leży „udrażnianie” łącza i zapewnianie każdemu optymalnych warunków połączenia. Wiąże się to zwykle z pewnymi restrykcjami. Nie bądźcie zdziwieni, jeżeli się okaże, że Kazy czy inne Emule odmówią postuszeństwa (albo na przykład tylko w pewnych godzinach działały będą jak należy). To aplikacje P2P są przecież największymi zapychaczami łącz.

Liczyć się także z tym, że na radiówce nie postawicie serwera WWW, ftp czy nawet dowolnej gry sieciowej, które będą widoczne dla innych internautów. Wyjściem jest wykupienie dużo droższych pakietów zapewniających publiczny adres IP (więcej na ten temat w ramce). Zapewniam was jednak, że na widok cen takich usług nikt rozsądny nie będzie się ani przez chwilę zastanawiał, czy warto (choć czasami można się jakoś dogadać z adminem, by uczynił nasz serwer widocznym w Sieci - lecz są to już aspekty indywidualne).

Zastanówcie się, do jakich celów wykorzystujecie Internet. Na potrzeby WWW, ftp, IRC, poczty elektronicznej i kilku innych podstawowych usług „radiówki” pasują jak ulał. Da się bez problemu pykać w gry sieciowe, o ile tylko to my będziemy się dołączać do istniejących rozgrywek (bezproblemowo działają serwery Battle.Net, MSN Gaming Zone itp.). Zwykły internauta nie powinien doświadczyć żadnych nieprzyjemności z nieposiadania zewnętrznego IP. Nawet wręcz przeciwnie - z reguły w takich przypadkach provider zapewnia ścianę ognia, która w znacznym stopniu zabezpiecza komputer przed atakiem kogoś z zewnątrz.

Ile za ile?

Nie sposób podać jakiejś ujednoliconej stawki za korzystanie z radiówki. Każdy provider stosuje własne przeliczniki, zależnie od szerokości pasma i ew. usług dodatkowych (konto WWW, e-mail). Ogólna zasada jest taka, że im więcej lokalnych dostawców Internetu, tym większa konkurencja i niższe ceny.

Założenie radiówki to wydatek rzędu kilkuset złotych. Niby sporo, ale nie płacimy dodatkowo ani za urządzenia (te są nam wypożyczone), ani kable, ani też robociznę. W gruncie rzeczy jest to całkiem uczciwy układ.

Opłaty

U jednego providera dostaniecie pasmo 512 kbit/s za 25 złotych mies., u innego - 256 kbit/s kosztować będzie nawet 6 razy więcej. Różnice w ofertach bywają wręcz porażające. Na te najtańsze firmy radziłbym uważać - różnie z nimi bywa. Łączę o przepustowości do 512 kbit/s to nie to samo, co łączę z gwarantowanym pasmem 512 kbit/s. Prywatnie korzystam z dostępu radiowego o

NIE TYLKO GRAMY

przepustowości 320 kbit/s, na które co miesiąc wykładam 89 złotych. Bez żalu jednak, bo na jakość trudno narzekać, choć na początku było różnie.

Konkluzje

Zachęcające są ceny. Irytujące - możliwe problemy w pierwszych tygodniach użytkowania (biorące się chociażby z niedokładnego ustawienia anten). Wszelkie nieprawidłowości sugerują zgłaszać natychmiast i stanowczo, wyraźnie powołując się na zasadę „płacę i wymagam”. Dostawca Internetu ma obowiązek wyeliminować nawet najmniejsze usterki. Powinien też odliczyć od rachunku te dni, w których usługa była nieaktywna.

Zanim zdecydujecie się na usługi konkretnej firmy, spróbujcie dotrzeć do jej klientów i poznać ich opinie. Wszystkie wątpliwości od razu wyjaśnijcie w serwisie. Spróbujcie powalczyć o darmowe konto e-mail, przetrzeźń na stronie WWW. Zorientujcie się też, jakim zapleczem dysponuje firma, od jak dawna funkcjonuje i czy zajmuje się wyłącznie udostępnianiem Internetu. Małe dwuosobowe sklepiki oferujące przy okazji radiowy Internet raczej bym z miejsca wykluczył. **[CDA]**



lan.info.pl/forum - jedno z największych i najlepszych polskich forów dyskusyjnych poświęconych sieciom LAN oraz WLAN. Podpowiedzią służy grupa doświadczonych i dobrze wykwalifikowanych forumowiczów.

Stały adres IP

Adres IP to najtańszy mechanizm identyfikacji komputera w Internecie. W zależności od sposobu łączenia się z Siecią adres ten może być dynamiczny (inny przy każdym połączeniu) albo stały. Posiadanie stałego IP wyraźnie ułatwia korzystanie z pewnych usług sieciowych, a także zarządzanie serwerem WWW czy ftp. Oznacza to jednak również, że możemy zostać na stałe „zbanowani” (pozbawienie dostępu najczęściej za nietykanie się netykietą) na niektórych serwerach IRC, forach dyskusyjnych etc. Szala zalet przyczyna się jednak ku stałemu adresowi IP, dlatego jest on w Sieci tak (po)żądany.

Bądźcie czujni, jeśli ktoś zaoferuje wam stały „prywatny” adres IP (zwany też czasem wewnętrznym albo nierutowalnym). Jest to wielka pułapka dla tych, którzy chcą stałe IP wykorzystać np. do uruchamiania serwerów (choćby gier). W przypadku opisanego w tym artykule modelu sieci radiowej będzie to znacząco dokładnie tyle, że pod stałym adresem widoczni będziecie tylko z poziomu sieci lokalnej. Adres, jakim posługiwaliście się będziecie w Internecie, może być co prawda także stały, jednak równie dobrze - dynamicznie przydzielany z puli adresów zarezerwowanych dla providera. Mało tego, przez ten sam adres IP w Internecie identyfikowane będzie znacznie więcej komputerów! Zatem jeśli inny klient naszego usługodawcy zapracuje na ban, blokada dotyczyć będzie również naszej końcówki.

Nierutowalny adres IP pozbawia nas także możliwości zakładania serwerów osiągalnych dla innych użytkowników Internetu. To już dla wielu bardzo poważne ograniczenie. Dodatkowo umieszczenie komputera za firewalllem stwarza może (i będzie) problemy w przesyłaniu plików chociażby przez Gadu-Gadu.

Witajcie. Dziś obiecany przed miesiącem opis kart graficznych i ich przydatności dla graczy. W ostatnim czasie na rynku pojawiło się tyle „nowych” modeli kart, że naprawdę trudno się zorientować, które są godne uwagi. Zazwyczaj prawda wygląda inaczej niż obietnice producentów i do grania w przyzwoitej jakości obrazie nadaje się jedynie kilka spośród nich.



NIE DAJ SIĘ NABRAĆ

Zawarte tu opinie i poglądy są
tylko i wyłącznie poglądami
autora tego tekstu.

Często przysyłacie maile w rodzaju „Napisz mi, jaką kartę kupić w cenie do 600 zł, aby możliwe było granie w najnowsze pozycje z maksymalnymi szczegółami”. Zawsze odpisuję, że nie ma na rynku kart w tej cenie zapewniających odpowiednią wydajność.

Tytułem wstępu

Z góry ostrzegam, że przebrnięcie przez dzisiejszy tekst może być trudne, ale z pewnością pozwoli zrozumieć istotę zagrywek producentów i w efekcie moją końcową ocenę poszczególnych kart. Jestem również pewien, że po lekturze tego artykułu próby wciśnięcia wam przez sprzedawców jakiegoś złomu spotkają się z przykrą (choć mam nadzieję, że zawsze jak najbardziej kulturalną) dla nich reakcją z waszej strony.

Wyjaśnienia wymagają niektóre z użytych przeze mnie terminów. „Potoki renderingu” to części procesora graficznego odpowiadające za przetwarzanie grafiki właśnie. „Częstotliwość zegara” (taktowanie) to liczba cykli, jakie może wykonać układ w ciągu sekundy. „Szerokość magistrali” pamięci określana jest w bitach, jej szybkość w megahercach (MHz), podobnie jak szybkość procesorów, a zatem przepustowość pamięci będzie zależna od jej szerokości i szybkości. Nowoczesne układy przetwarzania grafiki pracują z tak dużą szybkością, że to często właśnie przepustowość pamięci determinuje wydajność karty graficznej.

Większość z dostępnych kart to jedynie produkty marketingu, służące wyciągnięciu z gracza pieniędzy. Producenci nawet nie zadają sobie szczególnego trudu opracowania nowych modeli i jedynie tną to, co pojawiło się na rynku już jakiś czas temu. Skrajnym tego przykładem jest pojawienie się w sklepach karty Sapphire Radeon 9800Pro ze 128-bitową pamięcią. Nie kupujcie jej pod żadnym pozorem. Trudno sobie wyobrazić większą kpinę z graczy.

Opis kart zaczne dość nietypowo, a mianowicie od cofnięcia się w czasie o jakieś 15 miesięcy. Wówczas sytuacja na rynku była o wiele bardziej przejrzysta niż dziś, ale niestety rozpoczęła się „chora ewolucja”, która doprowadziła do dzisiejszego stanu rzeczy. W owym czasie ATI i Nvidia miały w ofercie po kilka rodzajów kart. Zaczniemy od ATI.

ATI story

Model Radeon 8500 przez jakiś czas królował na rynku pod względem wydajności. W końcu jednak firma wypuściła serię kart opartych o układ R300. Były to Radeon 9500, Radeon 9500Pro, Radeon 9700 i Radeon 9700Pro. Dziś można powiedzieć, że wówczas firma poważnie traktowała

klientów, a jej oferta była czytelna i atrakcyjna. Każdy wiedział, co kupuje i za co płaci. Najdroższa z tych kart kosztowała około 1800 zł. Miała ośmiopotokową architekturę i 256-bitową pamięć. Jej posiadacze do dziś nie muszą myśleć o jej wymianie. Radeon 9700 różnił się od niej jedynie nieco niższym taktowaniem rdzenia i pamięci. Za około 400 zł mniej można było nabyć kartę wolniejszą o marne kilka procent. Radeon 9500Pro to nadal ta sama karta, co poprzednie, lecz z magistralą pamięci obciągniętą do 128 bitów. Nieco niższa wydajność i atrakcyjna cena (około 1000 zł) sprawiły, że stała się ona prawdziwym przebojem, zwłaszcza kiedy się okazało, że kartę można przerobić na „pełną” 9700. Najtańszy i najprostszy model to 9500 – 4 potoki i 128-bitowa pamięć.

Niestety były to ostatnie przejawy uczciwości ATI. Wkrótce nastąpiły zmiany. Zaczęło się od zastąpienia Radeon 9500Pro nowszym Radeonem 9600Pro. Każdy, kto kupił tę kartę w nadziei na poprawę wydajności, bardzo się rozczarował. Mimo mylącego oznaczenia, był to ogromny krok wstecz. Kartę bowiem wyposażono jedynie w cztery potoki renderingu. Mimo wyższej częstotliwości taktowania rdzenia i pamięci ustępowała „staremu” modelowi pod każdym względem. Różnice wydajności na niekorzyść nowszego modelu dochodziły czasem do kilkudziesięciu procent. Oczywiście następcą Radeon 9500 – model 9600, również ustępował mu wydajnością, a to za sprawą znacznie wolniejszych pamięci.

Na szczęście w najwyższej klasie wprowadzenie następcy Radeon 9700Pro obyło się bez podobnych incydentów. 9800Pro była rzeczywiście wydajniejsza od poprzednika głównie dzięki wyższym częstotliwościom oraz niewielkim usprawnieniom architektury układu.

Przy tworzeniu Radeon 9800 zastosowano tę samą metodę, co poprzednio, tj. obniżenie taktowania. Wprowadzeniu nowych modeli towarzyszyło kolejne podbicie cen urządzeń. I tak najdroższa z tych kart osiągnęła cenę 2300 zł. Najszybszy z Radeonów 9800 – model XT, oferował wydajność o kilka procent wyższą niż Pro, ale jego cena dochodziła do 2700 zł.

Jednak chęć sięgnięcia do naszych portfeli okazała się silniejsza niż przyzwoitość – i na rynek trafiły modele Radeon 9800SE. Niby 9800, ale z czterema potokami i często 128-bitową pamięcią. Próby odblokowania pozostałych czterech potoków nie zawsze kończyły się powodzeniem. Otrzymaliśmy zatem kartę z „9800” w nazwie, ale tak naprawdę najbardziej przypominającą Radeon 9500. „Najnowszy” 9800Pro ze 128-bitową pamięcią to – z naszego punktu widzenia – nic więcej niż dawny 9500Pro ze zmienionym taktowaniem!

Radeony 9600SE to z kolei odmiana niezbyt wydajnej 9600, z pamięcią obciążoną do 64 bitów i co za tym idzie, bardzo niską wydajnością. Radeon 9600XT, zastępujący 9600Pro, różni się od niego jedynie taktowaniem rdzenia podniesionym o 100 MHz.

Niech nikt się nie nabierze na numer z wprowadzeniem do sprzedaży „radonów” 9550 i 9550SE. Karty te nie mają nic wspólnego z Radeonem 9500. Oparte są one na tym samym rdzeniu, co 9600, ale ze znacznie obniżonymi częstotliwościami pracy zarówno jądra, jak i pamięci.

W segmencie kart najtańszych ATI oferuje modele 9200. Tu najpierw był doskonały (na owe czasy) Radeon 8500, którego do

produkcji wprowadzono ponownie pod nazwą 9100. Wersje LE i L różniły się od tych podstawowych zaniżonym o 50 MHz taktowaniem rdzenia i pamięci. Zgodnie z dziwaczną logiką ATI - Radeon 9200 był jedynie połową Radona 9100, gdyż pozostawiono w nim jedną jednostkę TMU na potok (9100 miał w potoku dwie takie jednostki). Radeon 9200SE to ta sama karta, co 9200, ale tradycyjnie z najwolniejszymi 64-bitowymi pamięciami.

Od kilku tygodni możemy również kupić najnowszego Radona X800Pro. To kolejną rzeczywiście znakomitą kartą o rewelacyjnej wydajności. Kosztuje około 2200 zł i z pewnością zaopatrywanie się w Radona 9800XT (obecnie około 2100 zł) straciło sens z chwilą pojawienia się jej na rynku. Najnowsze dziecko ATI ma aż szesnaście potoków, 256 MB pamięci DDR3 i bardzo wysokie taktowania rdzenia. Gdyby nie cena, z czystym sumieniem mógłbym polecić te karty najbardziej wymagającym graczom. Są one o około 25 procent szybsze niż 9800XT.

Nvidia nie gorsza

Nvidia nie zamierza ustąpić ATI pola w tanim marketingu (choć w naszych czasach to podobno cnota), również rozszerzyła ofertę. Czas, gdy modele z serii GF4 Ti panowały na rynku, bezpowrotnie minęły. W zasadzie to właśnie Nvidii zawdzięczamy sztuczki z nazewnictwem kart, gdyż swego czasu firma wypuściła na rynek modele GF4MX, które z czwórka miały dokładnie tyle samo wspólnego, co rum z rumakiem.

Wydajnościowy wyścig za ATI rozpoczął się od wprowadzenia karty GF FX5800Ultra. To dopiero był wynalazek! Cztery potoki, po dwie jednostki TMU (identycznie jak w GF2 lub GF4Ti), jedynie 128-bitowa szyna pamięci i ogromne taktowanie. Całości dopełniał system chłodzący z głośnością pracy startującego odrzutowca. Do dziś jestem zdania, że Nvidia powinna zwrócić pieniądze wszystkim niefortunnym nabywcom tego technicznego buba. Kartę szybko wycofano z rynku, a jej następcą został model GF FX5900. To, dla odmiany, dobra i wydajna karta. Architektura taka sama jak w ATI - osiem potoków i 256-bitowa pamięć. Występuje w kilku odmianach. Najmocniejsza jest GF FX5950, posiadająca 256 MB pamięci. Nieco wolniejsza GF FX5900Ultra różni się od pierwszej niższym o 100 MHz taktowaniem pamięci i o 25 MHz wolniejszym rdzeniem. GF FX 5900 ma 128 MB pamięci i rdzeń taktowany 50 MHz niżej.

Zapewne pamiętacie mój zachwyt towarzyszący pojawieniu się kart GF FX 5900XT. Ta sama architektura, co w droższych modelach, nieco wolniejsze zegary i ogromne możliwości overclockingu sprawiły, że karty te stały się na rynku prawdziwym przebojem. Niestety w niższym segmencie rynkowym (kart czteropotokowych) postępowanie Nvidii bywa często co najmniej wieloznaczne. Najpierw pojawił się GF FX5600, ogłoszony następcą GF4Ti i GF FX5200 i który miał zastąpić karty GF4MX i GF3Ti. Wydajność GF FX 5600 jednak

Typ karty	Obsługa DX	Liczba potoków	Szerokość magistrali pamięć	Szybkość GPU (MHz)	Szybkość pamięci (MHz)	Ilość pamięć MB	Wydajność	Oplacalność zakupu dla gracza (skala 0-10)
ATI Radeon			(bit)					
9100	8	4	128	250	500	64	15	-
9200	8	4	128	250	400	64	8	0
9200SE	8	4	64	200	333	64	5	0
9500	9	4	128	275	550	64/128	45	3
9500Pro	9	8	128	275	550	128	65	-
9550	9	4	128	250	400	128	25	0
9550SE	9	4	64	250	400	128	18	0
9600	9	4	128	325	400	128	40	2
9600SE	9	4	64	325	400	128	20	1
9600Pro	9	4	128	400	600	128/256	55	4
9600XT	9	4	128	500	600	128/256	60	4
9700	9	8	256	275	275	128	82	-
9700Pro	9	8	256	325	620	128	88	-
9800SE	9	4	128	325	500	128	50	4
9800SE	9	4	256	325	500	128	60	5
9800	9	8	256	325	580	128	90	-
9800Pro	9	8	128	380	500	128	75	5
9800Pro	9	8	256	380	680	128/256	100	10
9800XT	9	8	256	415	730	256	103	7
X800Pro	9	16	256	475	900	256	130	9

Typ karty	Obsługa DX	Liczba potoków	Szerokość magistrali pamięć	Szybkość GPU (MHz)	Szybkość pamięci (MHz)	Ilość pamięć MB	Wydajność	Oplacalność zakupu dla gracza (skala 0-10)
Nvidia GeForce FX			(bit)					
5200	9	4	128	250	400	64/128	10	0
5200U	9	4	128	325	650	128	15	0
5500	9	4	128	275	400	128	12	0
5600XT	9	4	64/128	235	400	128	8/12	0/1
5600	9	4	128	325	550	128/256	37	3
5600U	9	4	128	350	700	128	53	2
5600Uii	9	4	128	400	800	128	58	2
5700LE	9	4	128	250	400	128	30	1
5700	9	4	128	425	550	128/256	45	3
5700U	9	4	128	475	900	128	60	3
5900XT	9	8	256	390	700	128	91	8
5900	9	8	256	400	850	128	98	7
5900U	9	8	256	450	850	256	99	6
5950U	9	8	256	475	950	256	101	6

okazała się sporo niższa niż starej „czwórki”, a jego jedyną przewagą była możliwość obsługi DX9. Podobnie było z FX5200 i 5200Ultra - karty te raczej nie nadawały się do grania. Nieco wydajniejszy FX5600Ultra straszyl jak na swoje cztery potoki ceną, podobnie zresztą jak model 5600Ultra II.

Następcą serii 5600 stały się modele GF FX5700. Jedyną istotną różnicą między nimi to podniesienie w tych nowszych częstotliwości zegarów. Dla odmiany, GF FX5700LE jest znacznie wolniejszy od FX5600, a FX 5600XT (często z 64-bitową szyną pamięci) ustępuje wydajnością nawet GF FX5200, którego następcą jest wprowadzony ostatnio FX5500.

W opisie niniejszym zabraknie najnowszych kart z serii FX6800. W chwili powstawania artykułu nie miałem jeszcze możliwości sprawdzenia tych urządzeń, ale w Internecie aż huczało od informacji o kolejnych przekrętach ze sterownikami. To wydaje się już specjalnością Nvidii. Firma ta ma w zwyczaju podciągać wyniki testów własnych produktów przez odpowiednie „optymalizacje” sterowników. Nie byłoby w tym nic złego, gdyby nie działało się to kosztem obniżenia jakości obrazu (np. poprzez rozmazywanie tekstur lub zlikwidowanie części efektów).

Architektura ATI jest wyraźnie wydajniejsza niż ta Nvidii, gdyż do osiągnięcia jednakowych wyników karty tej firmy potrzebują znacznie niższych wartości zegarów rdzenia i pamięci. Dodatkowym atutem kart ATI jest ich wydajność w grze FarCry. Tutaj Radeon 9800Pro bije GF FX5950 Ultra o około 30%, a ten ostatni ustępuje często nawet Radeonowi 9700. Czy podobnie będzie w innych supergrach - Half-Life 2, S.T.A.L.K.E.R., czy Doomie III, przekonamy się, kiedy wejdą one na rynek, ale byłoby to bardzo kiepska wiadomość dla Nvidii.

Wartości podane w tabelach są zgodne ze specyfikacją producentów układów (ATI i Nvidia), co nie oznacza, że producenci tych kart nie wykazują tu własnej inwencji. Najczęściej kończy się to obniżeniem wydajności - często zdarzają się np. karty GF FX5600 z pamięciami 500 MHz, a nawet 400 MHz lub FX5900XT z 600 MHz. Z tego powodu przed zakupem jakiegokolwiek modelu karty dokładnie sprawdźcie jego specyfikację.

Jeżeli nie jest podana na pudełku lub w instrukcji, programy takie jak AIDA od razu podadzą wam wszystkie możliwe informacje. Jeżeli chcecie się cieszyć dobrą jakością obrazu w najnowszych grach, musicie kupić karty ośmiopotokowe z 256-bitową pamięcią. Ocena wydajności podana w tabelce oparta jest o testy na istniejących grach i benchmarkach, ale w miarę jak coraz więcej z nich będzie wykonywanych na poziomie FarCrya, różnica w osiągnięciach pomiędzy czteropotokowymi a ośmiopotokowymi kartami zacznie się powiększać.

To już koniec. Za miesiąc kolejne informacje - sztuczki z gwarancją oraz przykład wyjątkowej nieuczciwości... klientów. Uwierzcie, czyjeś ewangelizacja odbija się na nas wszystkich. Czekam na wasze uwagi i spostrzeżenia. [CDA]

Zestawienia możliwości kart znajdziecie w tabeli. W podsumowaniu można napisać, że ar-

- MSI K8N NEO2 PLATINUM
- TRUST MICRO MOUSE
- IRIVER NA RATY
- LG GSA-4120B
- GRA OD TDK

- PŁYTY ASUS
- MAXTOR MAXLINE
- PENTAGRAM PHOTON 484
- LEXMARK E330
- MYSZY MEDIA-TECH

SIERPIEŃ 2004



MSI K8N Neo2 Platinum

Płyta główna MSI K8N Neo2 Platinum pretenduje do miana najbardziej stabilnego 64-bitowego środowiska dla najnowszego oprogramowania i sprzętu na rynku. Wykorzystuje ona chipset Nvidia Nforce3 Ultra, wspierający sprężysto układ sieciowy Gigabit Ethernet oraz technologię NVRAID z RAID 0,1,0+1. Przepustowość szyny HyperTransport na Socket 939 dla procesorów Athlon 64 i Athlon FX została podniesiona do 2000 MHz. System Meta I/O to kompleksowe rozwiązanie dla gniazd wejścia/wyjścia w przypadku wszystkich zewnętrznych akcesoriów. Układ CoreCell zawiera cztery nowe funkcje: Speedster, BuzzFree, PowerPro i LifePro.

www.msi-polska.pl



Notebookowy gryzoń

Firma Trust oferuje ew. nabywcom nową kompaktową mysz Micro Mouse Retractable USB. Ta niezwykle kompaktowa mysz optyczna ma zwijający się kabel USB, który można wyciągnąć na pięć różnych długości. Podczas korzystania z myszy długość kabla dostosowuje się do wymagań użytkownika. Po pracy przewód jest składany, dzięki czemu nie płącze się z innymi kablami wtedy, gdy mysz jest tylko przechowywana. Jej wygodny kształt umożliwia użytkowanie przez osoby zarówno prawor-, jak i leworęczne. Produkt korzysta z najnowszej technologii oszczędzania energii, co przedłuża działanie baterii notebooka. Mysz jest zgodna ze standardem IntelliMouse. Jej sugerowana cena detaliczna to 119 zł.

www.trust.com/14154



ASUS

Firma ASUS wprowadza do oferty 8 nowych płyt głównych z serii AI Proactive, wyposażonych w szereg ciekawych technologii rozszerzających funkcjonalność chipsetów Intel 925X, 915P oraz 915G. Płyty oferują również obsługę pamięci DDR2 600 oraz zmniejszone opóźnienia pracy pamięci. Technologie AI Proactive to Stack Cool, AI NOS, WiFi-g, AI NET2, obsługa DDR2 600 i Hyper Path2.

pl.asus.com

iRiver na raty

Intoneo – oficjalny dystrybutor iRiver w Polsce w odpowiedzi na spore zainteresowanie klientów uruchomił system sprzedaży ratalnej własnych urządzeń. Dzięki ofercie GE Capital Bank wszyscy zainteresowani mają możliwość dokonania wygodnego i bezpiecznego zakupu ratalnego odtwarzaczy mp3. Przygotowano w tym przypadku 3 opcje. Sprzedają tę objęte są wszystkie urządzenia dostępne w sklepie internetowym na stronie:

www.odtwarzacze.pl

Multum myszek

Od lipca oferta akcesoriów Media-Tech wzbogaci się o pięć nowych modeli myszek optycznych. Są wśród nich te tradycyjne podłączane do portu USB i PS/2 oraz urządzenia bezprzewodowe, komunikujące się z komputerem drogą radiową. Cena MT-1012 (B-SCROLL) to 32,99 zł, MT-1013 (ILLUMIC) – 29,99 zł, MT-1014 (NAVIGATOR OPTICAL MOUSE) – 59,99 zł, MT-1015 (NAVIGATOR RF OPTICAL) – 119,99 zł. Wszystkie myszki Media-Tech objęte są 24-miesięczną gwarancją.

www.media-tech.pl



MaXLine

Firma Maxtor Corporation w trzecim kwartale br. wprowadzi na rynek nowe dyski MaXLine III charakteryzujące się dużą pojemnością i bezpośrednią obsługą standardu SATA. Jest to trzecia generacja napędów MaX-Line, tym razem wyposażonych w pierwszy w tym segmencie urządzeń bufor o pojemności 16 MB i zaprojektowanych zgodnie z korporacyjnym standardem „1 mln godzin bezawaryjnej pracy”.

www.maxtor.com

DVD 12x

Firma LG Electronics wprowadza na polski rynek szybką, wieloformatową nagrywarkę DVD – GSA-4120B, z funkcją zapisywania płyt dwuwarstwowych. Jest ona jedną z pierwszych nagrywarek DVD dostępnych w sprzedaży, które osiągają prędkość zapisu 12x. Dzięki temu w sekundę może ona zapisać do 16 MB danych. Urządzenie obsługuje właściwie wszystkie obecne na rynku nośniki DVD i CD-R. Dodatkowo, GSA-4120B zapisuje profesjonalne płyty DVD-RAM z prędkością 5x. Na jednym takim nośniku można pomieścić do 9,4 GB danych i przechowywać je nawet przez 30 lat bez obawy o ich utratę. Użytkownik może zapisać taką płytę ponad 100 tysięcy razy, a prawidłowość zapisu gwarantowana jest również przy uszkodzonych nośnikach. DVD-RAM to jedyny format, w którym nie występuje konieczność finalizacji sesji. W Polsce nagrywarka Super Multi DVD GSA-4120B powinna być dostępna w sprzedaży już od końca czerwca br. Sugerowana przez producenta cena urządzenia to 559 zł.

www.lge.pl

Gra w prezencie od TDK

Firma TDK przygotowała dla wielbicieli gier sportowych szczególną niespodziankę. Do każdego opakowania typu case z 20 i 50 płytami CD-R80 Metallic dołączony jest prezent – gra Football Generation 2004, następczyni popularnej Zidane Football Generation 2002. Specjalne pudełko łatwo zauważyć na sklepowej półce dzięki kolorowej „piłkarskiej” obwolutie. Płyty z serii CD-R80 Metallic umożliwiają zapis 700 MB danych (lub 80 minut muzyki) z maksymalną prędkością 48x. Nazwa produktu pochodzi od połyskliwego srebrnego barwnika pokrywającego spód dysku. Gra dołączana jest do opakowań zawierających 25 (49 zł) i 50 płyt (85 zł).

www.tdk-europe.com



Photon 484

Multimedia Vision wprowadza na rynek nowy aparat cyfrowy Pentagram Photon 484. Urządzenie wyposażono w matrycę CCD z 4 milionami pikseli, 8-krotny zoom optyczny i 4-krotny cyfrowy. Ponadto aparat wyposażony jest w 1,6-calowy wyświetlacz i chowaną lampę błyskową.

www.mmv.pl



Duży monitor LCD

Nowy monitor LCD iiyama to duży, 20,1-calowy ekran. Ponad półmetrowa przekątna (51 cm), niski czas reakcji (16 ms) oraz wysokie współczynniki jasności (250 cd/m2) i kontrastu (400:1) to główne zalety tego wyświetlacza. ProLite E511S cechuje też wysoka rozdzielczość fizyczna – 1,9 megapiksela (1600 x 1200). Został on skonstruowany na bazie matrycy IPS, dzięki czemu zapewnia dużą wierność odwzorowania kolorów, nawet przy patrzeniu na ekran pod dużym kątem. Poza standardowym złączem D-Sub urządzenie ma również cyfrowe wejście sygnału DVI-D. Dodatkowo monitor wyposażony jest w dwa 2-watowe głośniki. ProLite E511S dostępny jest na rynku od marca 2004 r. Jego sugerowana cena dla klienta końcowego wynosi 5399 zł (model z białą obudową) i 5499 zł (model z czarną obudową).

www.iiyama.pl

„E” Lexmarka

Firma Lexmark wprowadziła na polski rynek nową serię wydajnych monochromatycznych drukarek laserowych z serii „E”. Oferuje ona kilka modeli z tej właśnie serii: Lexmark E232 to biurkowa drukarka osobista, zapewniająca profesjonalną jakość drukowania, Lexmark E232t, z dodatkowym podajnikiem papieru, Lexmark E330 większą funkcjonalnością i wydajnością oraz pełną modułowością, Lexmark E332n, z wbudowaną kartą sieciową, Lexmark E332tn z gotowością do pracy w sieci, drugim podajnikiem papieru. Dzięki dwuczęściowemu kasetom z tonerem z oddzielnym bębniem światłoczułym urządzenia te gwarantują niski koszt druku w przeliczeniu na stronę. Kasety z tonerem do modeli E330, E332n i E332tn wystarczają do wydrukowania nawet 6 tys. stron.

www.lexmark.pl





AS8

ABIT poinformował o wprowadzeniu do sprzedaży najnowszej płyty dla procesorów Intel Pentium 4 LGA775. Model AS8, bo o nim tu mowa, cechuje się (podobno) niezłą wydajnością i korzystną ceną. Wyposażono go w chłodzenie OTES AeroFlow oraz obwody overclockerskie (Overclocking Strips), które gwarantują lepsze efekty i większą stabilność konstrukcji przy jej podkręcaniu. µGuru uzupełniono funkcją Autodrive, umożliwiającą użytkownikom dynamiczne sterowanie prędkością działania płyty głównej w zależności od realizowanych zadań.

cdaction.pl/?x=17
www.abit.com.tw

Krasnolud?

Do sklepów już niedługo trafią głośniki 5.1 Home Theater System MM1000 DWARF. To najmniejszy zestaw głośników systemu 5.1 w ofercie firmy MANTA. Można go podłączyć zarówno do komputera, jak i odtwarzacza DVD, a całość ma być dość tania.

www.manta.com.pl

Sprostowanie

1) Do artykułu „Woda chłodzone” w numerze 6/2004 wkradł się błąd w adresie internetowym firmy. Poprawny adres to www.cpc.pl.
2) W artykule Sapphire Radeon X800 Pro powinna się znaleźć informacja, że sprzęt ten otrzymaliśmy od Sapphire Technology, a nie Pronox Tehnology SA, jak błędnie podaliśmy.
3) W numerze 7/2003 pojawił się artykuł o odtwarzaczu MP3 firmy iRiver. Błędnie został podany symbol tego odtwarzacza. Parametry i tekst dotyczą urządzenia o nazwie iRiver iFP-195TC.

Wszystkich zainteresowanych oraz producentów i firmy, które dostarczyły sprzęt do testów, serdecznie przepraszamy. (A to wszystko to i tak wina chochlika drukarskiego!) :-)

Redakcja

EpoX BT-HS02

EpoX BT-HS02 to słuchawka do telefonów wyposażonych w technologię Bluetooth. Jest to wyższy w stosunku do obecnego BT-HS01 model urządzenia. Z nowości - jest się w stanie połączyć równocześnie z 4 odbiornikami/nadajnikami (możliwość odbierania rozmów np. z kilku aparatów telefonicznych). Podstawowe parametry słuchawki to dźwiękowe sygnały o niskim poziomie baterii i braku zasięgu, możliwość

podłączenia do 4 odbiorników, możliwość wybierania tonowego nr (w zależności od telefonu), czas rozmowy 5-6 godzin, czas podtrzymania 128 godzin, waga 19 gram, możliwość przełączenia na lewą i prawą stronę. Produkt ma 2 lata gwarancji i kosztuje 239 zł.

www.epox.com.tw
www.pronox.pl

SHORTY



MAG

Na polskim rynku pojawiły się kolejne panele LCD firmy MAG Innovation. Modele RD572 oraz RD772 reprezentują najnowszą serię RD (Radiant Display). Oferują one niski czas reakcji matrycy, który wynosi jedynie 16 ms. Panele te wyróżnia nowoczesna metalowa obudowa i zintegrowane z nią stereofoniczne głośniki. Panel MAG RD572 ma 15-calowy wyświetlacz, zapewniający maksymalną rozdzielczość obrazu. Poza tym emituje obraz o jasności 300 cd/m2 i kontraście 450:1. MAG RD572 wyróżnia się także niskim poborem energii. Model RD772 to z kolei 17-calowy panel z maksymalną rozdzielczością 1280 x 1024. Zapewnia on uzyskanie obrazu o kontraście 500:1 i jasności 280 cd/m2. Sugerowana cena detaliczna netto modelu RD572 to 1589 zł, natomiast RD772 - 2119 zł.

www.magil.com.pl

Nokia 6260

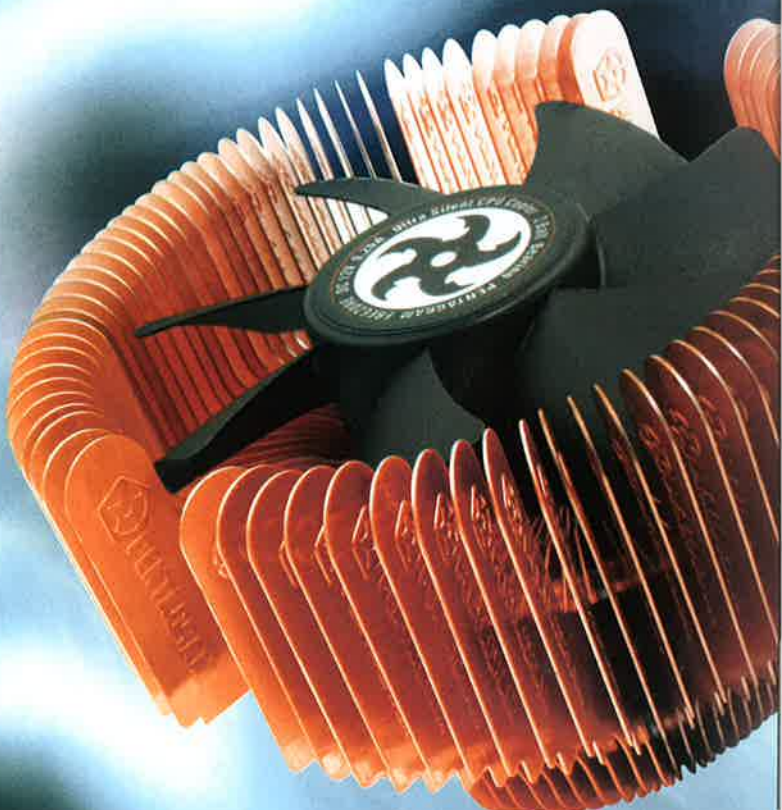
Na dorocznej konferencji Nokia Connection, odbywającej się równocześnie w Singapurze i Helsinkach, firma Nokia zaprezentowała zaawansowany telefon z obrotowym wyświetlaczem i składaną obudową.

Telefon Nokia 6260 to świetne narzędzie biznesowe, które oferuje najnowocześniejsze rozwiązania i aplikacje w zakresie komunikacji bezprzewodowej, m.in. funkcję push to talk (naciśnij i rozmawiaj), pocztę elektroniczną, przeglądarkę dokumentów i prezentacji, łączność Bluetooth i cyfrowy aparat fotograficzny z rozdzielczością VGA, a wszystko to w nowatorskiej składanej obudowie. Trójzakresowy aparat Nokia 6260 powstał na bazie platformy Series 60 i systemu operacyjnego Symbian. Przewiduje się, że model ten trafi do sprzedaży w Europie, Afryce, Azji oraz obu Amerykach w trzecim kwartale 2004 r. Jego szacunkowa cena detaliczna, bez uwzględnienia rabatów i promocji, będzie wynosiła od 400 EUR w górę.

www.nokia.com
www.nokia.com.pl



Cool'em all !!!



FREEZONE QC-80 Cu

natężenie hałasu:

- tryb silent - 20dB
- tryb normal - 27dB

kompatybilność:

- Intel Pentium 4 (Socket 478)
- AMD Athlon XP/Athlon/Duron (Socket A)
- AMD Athlon 64 (Socket 754)

w zestawie:

- CPU cooler
- Fan Speed Controller
- Zestaw montażowy Socket 478
- Zestaw montażowy Socket A
- Zestaw montażowy Socket 754
- Pasta termoprzewodząca
- Instrukcja obsługi



QC-80 Cu
QC-92 Cu



Q-80 AICu
QC-80 AICu

W ofercie również:



QC-92 Cu



QC-80 AICu



Q-80 AICu



Q-92 AICu

■ CENA: 304 zł (z zasilaczem)
■ DOSTARCZY: Komputronik
 ul. Regłowa 9
 60-113 Poznań
■ WWW.KOMPUTRONIK.PL

MAXIO

■ DANE TECHNICZNE
PRODUCENT: Logic
NAZWA: Q11 (srebrna)
ZASILACZ: 350 W (w zestawie)
ZATOKI 5,25": 4
ZATOKI 3,5": 7
WYMIARY: 480 x 430 x 200 mm
ZŁĄCZA NA PRZEDNIM PANELU: FireWire (IEEE-1394), audio in/out, 2x USB
DODATKOWE: wielofunkcyjny wyświetlacz LCD, wentylator 80 x 80 mm

■ CENA: Obudowa: 305 zł, Zasilacz: 235 zł
Panel Aerogate 2: 185 zł
■ DOSTARCZY: Action Sp. z o.o.
 ul. Dawidowska 10
 02-800 Warszawa
■ WWW.ACTION.PL

■ DANE TECHNICZNE
PRODUCENT: Cooler-Master
NAZWA: Centurion (CAC-T01)
ZASILACZ: opcjonalnie (350 W)
ZATOKI 5,25": 4
ZATOKI 3,5": 4
WYMIARY: 472 x 425 x 196 mm
ZŁĄCZA NA PRZEDNIM PANELU: FireWire (IEEE-1394), audio in/out, 2x USB
DODATKOWE: wentylator 80 x 80 mm (przy miejscach na napędy 3,5")
OPCJONALNIE: panel AeroGate II



Logic Q11

- duży wyświetlacz LCD
- sposób montażu napędów
- komin doprowadzający powietrze z zewnątrz obudowy do CPU
- zbyt łatwo można wcisnąć Reset lub Power

www.logicconcept.pl

POWER	8	8	7
DODATKI			
ECO			



Cooler-Master Centurion (CAC-T01)

- metalowy przedni panel
- wentylator przy miejscach na napędy 3,5"
- atrakcyjny wygląd
- wysoka cena

www.cooler-master.com

POWER	7	4	4
DODATKI			
ECO			

Ciekawe obudowy PC

Mówi się, że podstawą systemu komputerowego jest płyta główna. Niby prawda, lecz czym komputery odróżniają się od siebie na pierwszy rzut oka? Tak, obudową! To od niej zależy, czy najbardziej „wypasiony” zestaw będzie wyglądał jak rasowy „wymiatacz”, czy jak blaszak sprzed 5 lat. Dzięki obudowie mamy też gdzie upchnąć wszystkie podzespoły i akcesoria tak, aby się nie wałyły po biurku, czy w innym miejscu, a znam ludzi, którzy korzystają tylko z „kadłubków”.

OTO TRZY przykłady ciekawych obudów w średnim przedziale cenowym, które nie dość, że charakteryzują się ciekawym wyglądem, są także dość funkcjonalne.

Logic Q11 w „srebrnej” wersji to obudowa charakteryzująca się nowoczesnym wyglądem, tworzywem i blachami pokrytymi srebrzystą farbą oraz dwoma zaślepkami na napędy CD/DVD, jak również sporym ciekłokrystalicznym ekranem podświetlanym na niebiesko (można wyłączyć podświetlenie). Na ekranie widoczne są dane - to rok, miesiąc, dzień tygodnia oraz

aktualny czas, sygnalizacja działania napędu CD-ROM, sygnalizacja przesłania danych przez sieć, praca dysku twardego. Wykorzystuje ona 3 czujniki temperatury do mierzenia i cyfrowego wyświetlania temperatury z trzech wybranych miejsc, działanie wentylatora na radiatorze procesora, umożliwia też sterowanie jego pracą (regulacja obrotów), jak i ma możliwość wyświetlenia czasu pracy od momentu uruchomienia komputera.

Dodatkowym atutem jest zasilacz o mocy do 350 W i ciekawy sposób mon-

tażu napędów – specjalne plastikowe kształtki z bolcami i przekreśnionym ryglem (działają szybko i precyzyjnie). Pod zasilaczem zamontowano dodatkowy wentylator wydmuchujący powietrze z obudowy, a pod nim znalazło się miejsce na kolejny (nie ma go w zestawie). Dużą ciekawostką jest kanał powietrzny (plastikowa rurka o dużej średnicy – komin) doprowadzający powietrze z zewnątrz obudowy tuż nad procesor, dzięki czemu standardowe wentylatory nie muszą zasysać powietrza z obudowy (lepsze chłodzenie CPU).

Cooler-Master Centurion (CAC-T01) to propozycja firmy znanej z produkcji wentylatorów i systemów chłodzenia procesorów. Jest wykonana głównie z metalu, nawet przedni panel wykonano z tego materiału. Całość pomalowana jest na czarno, a z przodu dodatkowo znajdują się duże otwory zakryte siatką. Za nimi znajduje się dodatkowy wentylator, który wymusza chłodzenie akurat w miejscu, w którym zazwyczaj montuje się dyski twarde 3,5". Jest to bardzo ważne, gdyż większość dostępnych obecnie napędów po dłuższej pracy dość mocno się nagrzewa,

POWER - Wykazuje przydatność możliwości
 DODATKI - Rozmiar i Gry/Pozostałe/Bios/Gałyzy
 ECO - Czas potrzebny do POWER + DODATKI

■ CENA: 319 zł
■ DOSTARCZYŁ: K&K Imports
 ul. Seredyńskiego 15/10
 80-753 Gdańsk
■ WWW.KKIMPORTS.PL

■ DANE TECHNICZNE
PRODUCENT: Avalon
NAZWA: Transparent Vision
ZASILACZ: brak
ZATOKI 5,25": 4
ZATOKI 3,5": 8
WYMIARY: 470 x 450 x 190 mm
ZŁĄCZA NA PRZEDNIM PANELU: audio
 in/out, 2x USB
DODATKOWE: 5 wentylatorów 80 x 80 mm
 (przezroczyste, podświetlane)



Avalon Transparent Vision

7 6 5
 niebanalny wygląd
 atrakcyjna cena
 (w porównaniu do konkurencyjnych rozwiązań)
 5 wentylatorów („tornado” we wnętrzu)
 wentylatory nie są zbyt ciche

www.kkimports.pl

POWER
DROBNO
ECO

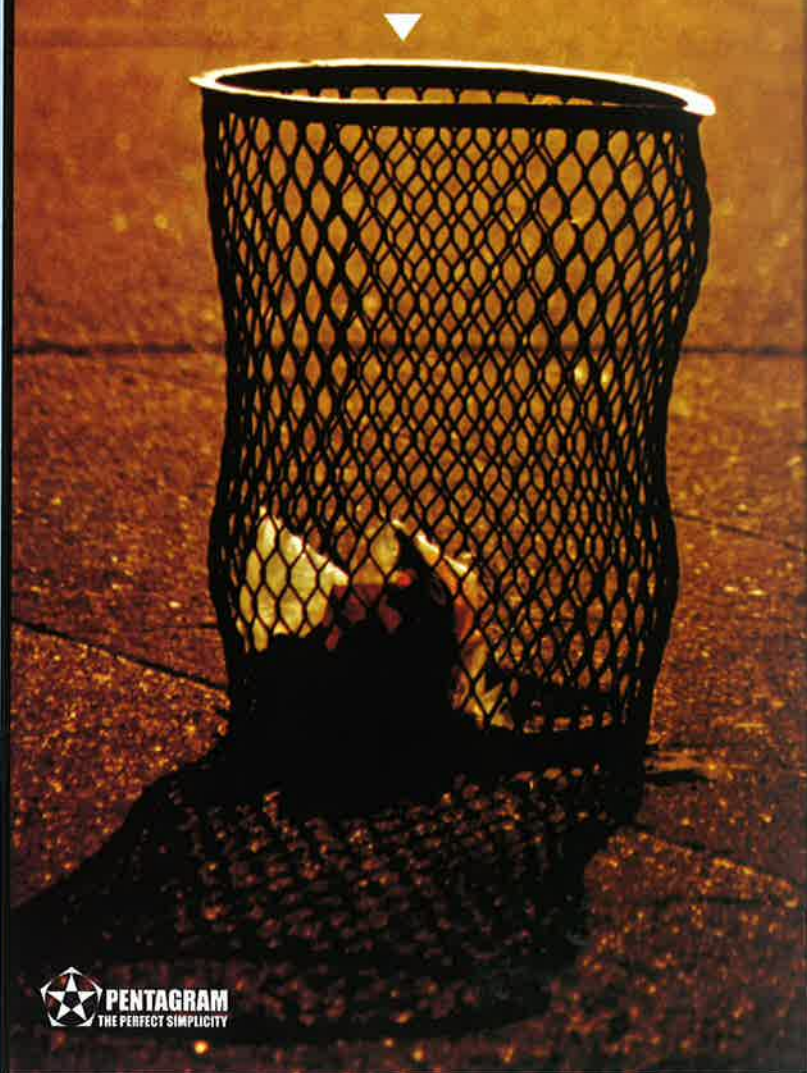
a biorąc pod uwagę fakt, że w większości obudów w tym właśnie miejscu jest najslabszy przepływ powietrza, o awarię i stratę danych nie trudno (szczególnie w upalne dni). Do obudowy można dokupić zasilacz o mocy 350 W (RS-350-AM3P lub dowolny inny). Producent rekomenduje także zaopatrzenie się w panel AeroGate II, pozwalający na monitorowanie temperatury czterech różnych podzespołów. Wielofunkcyjne pokrętko pozwala na płynną regulację obrotów aż czterech wentylatorów. Można wybrać jeden z siedmiu kolorów podświetlenia pokrętki. Wyświetlacz LCD podświetlany jest na niebiesko.

Avalon Transparent Vision to zupełnie inne podejście do tworzenia obudowy. Jest ona wykonana z przezroczystych tafli akrylu łączonych ze sobą kostkami i śrubami. Dzięki temu widać wewnątrz komputera jak na dłoni. Jest to i wada, i zaleta. Wadą jest to, że każde zarysowanie czy drobiny kurzu widoczne są nawet z daleka. Zaletą fakt, że trzeba poukładać elementy, przewody i taśmy w taki spo-

sób, by wyglądał był naprawdę estetyczny. Wadą akrylu jest to, że bardzo łatwo go zarysować, a usunięcie rysy jest niemal niemożliwe (choć w przypływie desperacji można pobawić się pastą polerską). Ogromnym plusem Transparent Vision jest aż pięć wentylatorów rozmieszczonych tak, by w komputerze stworzyć jak najkorzystniejszy przepływ powietrza. Dzięki temu nawet sporo dość mocno nagrzewających się elementów nie jest narażonych na uszkodzenie powodowane wysoką temperaturą. Każdy z przezroczystych wentylatorów rozświetlany jest trzema kolorowymi diodami. Niestety „tornado” w obudowie okupione jest sporym hałasem, dlatego też dobrze byłoby wyposażyć się w regulatory obrotów wentylatorów, których tu brak.

Każda z obudów jest ciekawą konstrukcją, a nasz opis i zdjęcia powinny przybliżyć potencjalnym nabywcom wady i zalety tychże urządzeń. Jeśli chcecie, by wasz komputer wyglądał niebanalnie i był dość funkcjonalny, pomyślcie o którejś z nich. [GDA]

Miejsce na Twój stary aparat analogowy



PENTAGRAM
 THE PERFECT SIMPLICITY



digital performance
PHOTON
434
 4 megapiksele. 3x zoom optyczny, 4x zoom cyfrowy

Nagrody dla aparatu Photon 434 przyznane w 2004 roku:



W ofercie również:



Photon 484



Photon 41 ZOOM-3



Photon 304

Autoryzowany wyłączny dystrybutor na terenie Polski:
 MULTIMEDIA VISION tel. (022) 338 9000

www.pentagram.pl

» CENA: 417 USD (1000 sztuk)
» DOSTARCZYŁ: INTEL POLSKA
» WWW.INTEL.PL

» DANE TECHNICZNE
PRODUCENT: Intel
NAZWA: Northwood 3,4 GHz
MAGISTRALA: 800 MHz
CACHE L2: 512 KB

PROCES TECHNOLOGICZNY: 130 nm
MNOŻNIK: 17
TRANZYSTORY: 55 milionów
DODATKOWE: Hyper Threading

» CENA: 417 USD (1000 sztuk)
» DOSTARCZYŁ: INTEL POLSKA
» WWW.INTEL.PL

» DANE TECHNICZNE
PRODUCENT: Intel
NAZWA: Prescott 3,4 GHz
MAGISTRALA: 800 MHz
CACHE L2: 1 MB

PROCES TECHNOLOGICZNY: 90 nm
MNOŻNIK: 17
TRANZYSTORY: 125 milionów
DODATKOWE: Hyper Threading

MIKE-L | DWIE RÓŻNE TECHNOLOGIE...



Northwood 3,4 GHz

Wyróżnienie dla Intel Northwood 3,4 GHz za bardzo wysoką wydajność w aplikacjach i grach.

Prescott 3,4 GHz

Processory Intel P4 3.4 GHz

Dawno na naszych łamach nie było testu procesorów. Gdy producenci zaprezentowali nowe modele, stare można było już dostać jedynie na aukcjach internetowych i giełdach. Czy nowe dostępne (najszybsze) modele oferują rzeczywiście taki przyrost mocy, jak to reklamują sprzedawcy?

W TYM miesiącu przedstawimy układy z rodziny Intel P4, taktowane zegarem 3,4 GHz (magistrala 800 MHz). I z wyglądu, i nazwy są to niemal identyczne moduły. Różni je proces technologiczny 130 i 90 nm (nanometrów), a także pojemność pamięci Cache drugiego poziomu (L2) - 512 KB i 1 MB.

Dla lepszego przeglądu ich wydajności przetestowaliśmy także procesor IP4 3.06 GHz pracującego z magistralą 533 MHz (część redakcyjnej platformy testowej). W dość obszernej tabelce umieściliśmy kilkadziesiąt wyników uzyskanych w różnych programach, grach i benchmarkach. Dzięki zastosowaniu aplikacji starszych i nowszych, a także programów mierzących szybkość transferów z i do pamięci operacyjnej oraz cache każdy może samodzielnie określić, czy jego maszyna jest zbliżona wydajnością do platformy testowej, czy też zdecydowanie ją przewyższa.

Nowy proces technologiczny (90 nm - procesory nazywane są Prescott), możliwy dzięki doskonałszemu krzemowi, pozwolił na tworzenie szybszych tranzystorów, pochłaniających mniej energii. Jądra procesora są produkowane na większych, 300-milimetrowych plastrach krzemu, co dodatkowo pozwoliło na obniżenie kosztów produkcji. Tego typu mariaż sprawił, że układy mogą kosztować tyle, co te poprzednie kilka miesięcy temu.

Obydwa układy pobierają sporo energii z płyty głównej, dlatego nie polecałbym montowania ich w konstrukcjach ze słabszymi przetwornikami pamięci (tańsze płyty) - radziłbym wybrać jedną z tych rekomendowanych przez Intel'a lub tych, które sami producenci predestynują do najszybszych procesorów.

W nowocześniejszej konstrukcji zainstalowano dwa razy większą pamięć podręcz-

ną (1 MB Prescott'a w stosunku do 512 KB Northwooda), niestety nowy procesor ma dłuższy potok wykonawczy (31 do 20 w poprzedniej konstrukcji). Taki zabieg spowodował, że w wielu starszych i nowszych aplikacjach nowocześniejszy procesor jest wolniejszy od starszego brata, mimo szybszego i większego bloku pamięci Cache L2.

Specjalistyczne programy skompilowane w taki sposób, by wykorzystać moc drze-miącą w nowych układach Intel'a, są w stanie pracować zdecydowanie szybciej niż takie same programy skompilowane pod procesory Northwood. Niestety przeciętny użytkownik ma małą styczność z tego typu aplikacjami i grami. Dlatego też na razie nowa technologia nie przydaje się zbyt. .

Porównanie procesorów o identycznym zegarze wskazuje, że w większości przypadków (ScienceMark, Performance Test, UT 2003, SiSoft Sandra, PC Mark 04, CacheMem) starsza konstrukcja okazuje się zwycięzcą porównania. Nowa technologia jednak pozwala firmie Intel na wyższe taktowanie kolejnych konstrukcji, gdyż starsza osiągnęła niemal kres możliwości przy standardowych systemach chłodzenia (desperaci osiągają wysokie wyniki, lecz ich systemy chłodzenia nie dają się użytkować na co dzień - ciekły azot, agregaty chłodnicze z freonem). **Osobiście polecam starszą konstrukcję**, oczywiście jeśli kogoś stać na zakup tak potężnych jednostek. [GDA]



Wyniki porównania

		Intel 3.4E GHz (800 MHz) 1MB L2 - 90 nm	Intel 3.4E GHz (800 MHz) 512 KB L2 - 130 nm	Intel 3.4E GHz (800 MHz) 512 KB L2 - 130 nm
CacheMem 2.65	L1 (8KB - R/W)	25420.0/9470.4	25492.4/11350.7	23073.7/10265.9
	L2 (512 KB - R/W)	13585.6/9409.6	13693.9/11383.9	13376.7/10294.8
	Main Memory Speed (MB/s)	4547.7/1648.5	3610.8/1380.0	2860.3/1156.1
CryStat Mark	ALU	11175	9219	8339
	FPU	11667	9767	8687
	MEM	8326	8730	7194
Mbench 1.0	Access Latency (ns)	77.2	71.3	90.2
	Int (R/W - MB/s)	4521/1764	3452/1447	2590/1098
	MMX (R/W - MB/s)	4826/1759	3792/1449	3008/1195
	SSE (R/W - MB/s)	5472/4271	4764/4283	3607/2875
Super Pi	1M / 2M / 4M / 8M (s)	40/95/196/436	42/101/209/466	50/120/249/554
ScienceMark 2.0	Cipher (MB/s / Time)	113.81/13.41	117.65/12.97	105.28/14.49
	SGEMM (SSE/Compiled)	7054.54/1445.94	7850.58/1791.07	6904.17/1608.68
	DGEMM SSE2 Scalar	1343.01	1453.67	1300.97
	DGEMM SSE2 Packed	4189.58	3934.83	3453.05
	DGEMM Compiled	1507.34	1827.5	1619.65
	DGEMM Assembly x87	2637.1	2165.02	1922.81
	Memory L1 (MB/s)	x	18731.87	16937.85
	Memory L2 (MB/s)	x	21276.44	19248.39
	Memory (MB/s)	4561.71	4228.19	2946.91
PC Mark 04	Default	5127	5139	4682
3D Mark 2001 SE	Default	12854	12828	12303
3D Mark '03	Default	3551	3542	3519
X2 The Theat	640x480 / 32 bit	65197	64951	61202
UT 2003	640x480 Flyby/Boatmatch	254.55/85.98	255.85/87.40	223.02/75.73
SiSoft Sandra 2004	CPU Arithmetic	9343/3963/7221	10727/4310/7609	9719/3933/6889
	CPU Multi-Media	24293/32132	26352/37239	23812/34482
	Memory Bandwidth	4988/4987	4976/4975	3436/3438
Performance Test 5	Integer	2519	337.5	305.3
	Floating	336.8	352	318.5
	MMX	318.9	290.7	263.4
	SSE/3DNow!	199.5	218.7	199
	Compression	2143.1	2679.7	2362.2
	Encryption	12.5	11.7	10.4
	Image Rotating	205.1	229.8	159.2
	String Sorting	916.2	872.3	759.3
	Mark	530	557.7	482.3
	Passmark Rating	1431	150.6	130.2

Zestaw testowy: ASUS P4C800 DELUXE, 2 x 512 MB DDR KINGMAX, IP4 3.06 GHz, zasilacz HPC-420-302 DF.

Aby także czytelnicy mieli możliwość sprawdzenia własnych maszyn testami, jakich używamy w laboratorium, utworzyliśmy stronę, z której można pobrać stosowne aplikacje testujące wydajność poszczególnych podzespołów komputera. Oto link: www.cdaction.com.pl/benchmarki.



wydobywa prawdziwe barwy

Plustek OpticSlim 2420



Parametry - rozdzielczość optyczna 1'200 x 2'400 dpi, interpolowana 24'000 dpi, podłączenie i zasilanie USB 2.0 *Hi-Speed*, wysokość 3.3 cm, układ optyczny Plustek ACIS (*Advanced Contact Image Sensor*), regulowana wysokość klapy dzięki specjalnym zawiasom

Wyposażenie - polskie sterowniki, CorelDraw 11 Essentials, Corel Photobook, Corel PhotoAlbum (aplikacje bez ograniczeń czasowych), program OCR FineReader 6.0 Sprint PL (pełna polska wersja) i 7.0 PE „Try&Buy”, podręcznik „Teoria Obrazu”, gwar. 24 miesiące systemu opieki i wsparcia S.O.S. z bezpłatnym serwisem Door-To-Door

Aż dwa skanery Plustek zostały wybrane Produktem Roku 2003: OpticPro S28 (skanery CCD do 500 zł) oraz OpticPro ST24 (skanery CCD 500-1000 zł)



plustek

Image Solution Provider

Plustek

Nowy znak firmowy Plustek, przyjęty w kwietniu 2004 (po lewej) oraz dotychczasowe logo (po prawej) są równoprawnymi oznaczeniami produktów marki Plustek.

Autoryzowany wyłączny dystrybutor w Polsce:

MULTIMEDIA VISION

tel. (022) 338 9000

www.plustek.pl

■ CENA: 2.700 zł
 ■ DOSTARCZYŁ: ATI Technologies
 (Europe) GmbH
 ■ PODOBNE: Sapphire Radeon X800 Pro #7/2004
 ■ WWW.ATI.COM

DANE TECHNICZNE
PRODUCENT: ATI
NAZWA: Radeon X800 XT Platinum Edition
PROCESOR 3D: ATI Radeon X800 XT Platinum Edition

PAMIĘĆ: 256 MB GDDR3
ZEGAR GPU/MEMORY: 526 (519)/1146 (1120) MHz
MAGISTRALA: AGP 8x, 4x
WYJŚCIA DVI: tak
WYJŚCIA VIDEO: tak

WEJŚCIA VIDEO: tak (standardowe w rozdzielni-
ku i dodatkowe do podłączenia modułu)
OPROGRAMOWANIE: sterowniki, programy
demonstracyjne
DODATKOWE: nie ma

MAX-IO | DEMON WYDAJNOŚCI GRAFICZNEJ



► **ATI Radeon X800 XT Platinum Edition**
to bardzo szybka karta.



**Wyróżnienie za
potężną wydajność
przy bardzo
niepozornym
wyglądzie.**

ATI Radeon X800 XT Platinum Edition

Pewnego dnia od przedstawicielki firmy ATI z Niemiec otrzymałem e-mail z informacją, że nasza redakcja może otrzymać do testów najnowszą i najszybszą wersję karty tej firmy. Oczywiście nie zastanawiałem się długo i ściągnąłem urządzenie do laboratorium. Oto pierwsze opinie, jakie nasuwają się po testach karty.

ATI RADEON X800 XT Platinum Edition to karta, której konstrukcja, a konkretnie architektura procesora, jest pochodną technologii zastosowanej w kościach z serii R300. Konkurencja poszła

w tym względzie dalej i zastosowała nowocześniejsze rozwiązania - jednak by je wykorzystać, trzeba będzie jeszcze trochę poczekać. ATI postawiło na wydajność i ulepszenie systemów odpowiedzialnych

za jakość obrazu (system kompresji tekstur 3Dc oraz wygładzanie krawędzi o nazwie Temporal Antialiasing). Dzięki nim wygląda on lepiej i generowany jest szybciej. Nie jest to funkcja przypisana jedynie do nowych układów graficznych - można je już wykorzystać również na tych starszych.

Kartę dostarczono zapakowaną w bąbelkowy woreczek i w kartonowym pudełku ze specjalnymi wersjami sterowników o na zwykłej płytce CDR. W pełnej pudełkowej wersji dołączone będą przewody Vivo i moduł montowany w zatoce na FDD (karta ma **specjalne wewnętrzne złącze Vivo** - na zdjęciu), pozwalający na łatwe przyłączanie kamery, magnetowidu czy telewizora oraz użytkowanie stosownych gier i programów. Na szczęście niemal w tym samym czasie pojawiły się sterowniki z serii **Catalyst 4.6** - i to na nich ostatecznie wykończyliśmy wszelkie testy i pomiary.

Wyniki zamieszczone w tabelce mówią same za siebie. Karta jest obecnie demonaem szybkości i jej pozycji zagrozić mogą jedynie konstrukcje konkurencyjnej platformy 6800 Ultra.

W wielu testach, szczególnie tych nowszych i wykorzystujących więcej efektów, jakimi dysponuje DirectX 9, oraz wysokie rozdzielczości przy wygładzaniu krawędzi i filtrowaniu anizotropowym, widać dużą wydajność karty. **Test Commanche 4** został tym razem zastąpiony przez **X2 The Threat** (w najbliższym czasie wyłączymy także z testów Aquamarka 2 - wyniki na wolniejszych i szybszych kartach niemal nie różnią się od siebie).

ATI Radeon X800 XT Platinum Edition to bardzo szybka karta, której system chłodzenia niemal nie różni się od tych stosowanych w konstrukcjach z 9800 XT. Cena urządzenia jest zbliżona do kwot jakie należy uiścić za GF6800ULTRA. Wybór należy do ciebie. **[CDA]**

Wyniki porównania

	Firma Nazwa	ATI X800 XT PE	Sapphire ATI X800 Pro	ATI X800 XT PE	Sapphire ATI X800 Pro	Gainward GF FX 5950 Ultra	Gainward GF FX 5950 Ultra
	Paręcie	Standard	Standard	4 Anhtylos/8 Anizo	4 Anhtylos/8 Anizo	Standard	4 Anhtylos/8 Anizo
3D Mark 2001 SE 330	Default Benchmark	19571	18425	17289	16095	16181	13780
3D Mark 03	Flyby/Bolmalch	11771	8763	7152	5365	6583	5033
UT 2003 - 1600	Flyby/Bolmatch	221.13/75.70	207.28/75.35	189.49/75.50	160.11/74.28	178.83/75.59	121.39/72.12
Codecreatures		6381	5752	5109	3881	4460	2994
X-2 The Threat	1600	64.571	x	46.608	x	x	x
Aquamark 2	Min/Max/Avg	0.9/126.8/88.1	0.9/116.2/82.0	0.9/1018/74.3	0.9/85.9/58.0	4.25/110.4/71.9	23.3/77.5/43.2
Aquamark 3	FPS/ Triangles	53.47/16096259	53.29/16039627	50.48/15194.203	48.91/14723448	51.10/15382996	44.71/13459281
Gunmetal Bench1	Min/Avg/Max	37.83/52.03/73.82	37.40/50.72/74.88	37.40/51.65/74.80	37.40/50.97/74.88	20.06/43.04/70.87	2134/4136/70.94
FarCry	1024/1600 Max Detail	52.20/53.35	52.73/46.43	52.03/53.16/11.51	52.03/30.61	46.58/74.26	x

Zestaw testowy: ASUS P4C800 DELUXE, 2 x 512 MB DDR KINGMAX, IP4 3.06 GHz, zasilacz HPC-420-302 DE

ATI Radeon X800 XT Platinum Edition

- 1 najwyższa wydajność spośród dostępnych kart
- 2 niezbyt mocno się nagrzewa, mimo niezbyt wielkiego radiatora.
- 3 mała dostępność

www.atl.com

► CENA: 2500 zł
► DOSTARCZY: Nvidia
► PODOBNE: Sapphire
Radeon X800 Pro #7/2004
► WWW.NVIDIA.COM

► DANE TECHNICZNE
PRODUCENT: Nvidia
NAZWA: GeForce 6800 GT
PROCESOR 3D: Nvidia GeForce 6800 GT

PAMIĘĆ: 256 MB DDR3
ZEGAR GPU/MEMORY: 350/1000 MHz
MAGISTRALA: AGP 8x, 4x
WYJŚCIA DVI: tak

WYJŚCIA VIDEO: tak
WEJŚCIA VIDEO: nie
OPROGRAMOWANIE: sterowniki
DODATKOWE: nie ma

► CENA: 2699 zł
► DOSTARCZY: BESTCOM
ul. Strzeszyńska 29
► PODOBNE: Sapphire Radeon
X800 Pro #7/2004

► WWW.BESTCOM.PL
cdaction.pl/?x=13

► DANE TECHNICZNE
PRODUCENT: MSI
NAZWA: NX6800 ULTRA-T2D256
PROCESOR 3D: Nvidia GeForce 6800 Ultra
PAMIĘĆ: 256 MB DDR3
ZEGAR GPU/MEMORY: 400 MHz/1,1 GHz
MAGISTRALA: AGP 8x, 4x
WYJŚCIA DVI: tak (2)
WYJŚCIA VIDEO: tak (S-Video)
WEJŚCIA VIDEO: nie ma
OPROGRAMOWANIE: MSI (3D Turbo Experience, Live Update, GoodMEM, LockBox, WMinfo, SecureDoc, Media Center Deluxe II), E-Color, PC Cillin, BeTwin, Media Ring Dialer, D.O.T, Photoshop Album SE, WinDVD 5.1, WinDVD Creator Plus, Supreme Foreign Language Learning Machine, VirtualDrive, RestoreIT!
GRY: URU Ages Beyond Myst, Games Collection (14-in-1)
DODATKOWE: przewody i przejściówki

TECH-NICK | NOWOCZESNOŚĆ, SZYBKOSĆ I...

► GeForce 6800 GT.

► NX6800 ULTRA-T2D256.

Nvidia GeForce 6800 GT i Ultra

Miesiąc temu przedstawiliśmy kartę z nowej rodziny ATI. W tym numerze (strona obok) najszybsza konstrukcja z tej „stajni”. W niniejszym tekście przyjrzymy się całkiem nowym konstrukcjom spod znaku Nvidii.

OD NVIDIA do testów otrzymaliśmy referencyjną Nvidię GeForce 6800 GT, a od firmy Bestcom kartę MSI NX6800 ULTRA-T2D256. Obydwie konstrukcje wykorzystują najnowszą linię akceleratorów 3D GeForce 6800 (NV40). W porównaniu do układów X800 firmy ATI, NV40 prezentują wiele nowinek, dzięki którym technologicznie Nvidia przewyższa konkurencję. W obudowie procesora zawarto sensory termiczne, które współpracują z systemami chłodzenia (te są dość sporych rozmiarów). Ultra jest około 2 razy większa od wersji GT i przez to wydajniej chłodzi. Jest też dużo głośniejsza, jednak po instalacji sterow-

ników hałas ten cichnie - do czasu, gdy karta się rozgrzeje (dzieje się to nad wyraz rzadko), wtedy włącza się „drugi bieg” wentylatora, który całkiem szybko obniża temperaturę układu i pamięci.

Główną nowością jest zastosowanie CineFX trzeciej generacji (Pixel i Vertex Shader 3) <cdaction.pl/?x=14>, dzięki czemu karta jest zgodna z DirectX 9c, która tak naprawdę jeszcze nie ujrzała światła dziennego. Dzięki tym nowoczesnym technologiom programiści odpowiedziałni za grafikę w grach (jej programowanie, a nie tekstury czy modele)

mają dużo większą swobodę, gdyż programy w poprzednich wersjach układów (FX, wszystkie ATI) mają ograniczoną liczbę instrukcji, a tu nie ma żadnych. Dodatkowo umożliwiono dynamiczne przetwarzanie tych danych (skoki warunkowe, rozgałęzienia, pętle). Jeden ciąg poleceń wykonuje teraz to, co w poprzednich wersjach trzeba było załatwić kilkoma programami.

Dodatkowo zaimplementowano tu funkcję mapowania przemieszczeń, dzięki czemu proste obiekty 3D po nałożeniu takiej mapy wyglądają na dużo bardziej skomplikowane - doskonały wygląd przy niezbyt zmniejszonej wydajności <cdaction.pl/?x=15>.

UltraShadow II ma za zadanie przyspieszyć i polepszyć jakość generowania cieni przy dowolne obiekty w grach. Rotated-Grid Antialiasing pozwala na dokładniejsze pobranie kolorów z bloku, ponieważ próbka (w bloku) ma teraz kształt diamentu, a nie kwadratu. Jest to kolejna sztuczka polepszająca jakość antyaliasingu. ATI poszło w tym względzie inną drogą - Temporal Antialiasing.

Co bardziej sportowawczy pewnie na zdjęciach zauważyli podwójny system

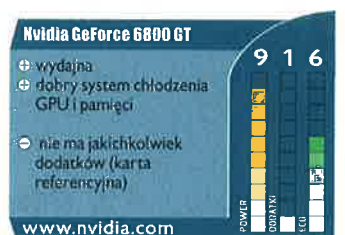
zasilania umieszczony na karcie w formie dwóch gniazd Molex. Jest to konieczne, by karta pracowała stabilnie przy pełnym obciążeniu. Mimo optymizmu niejednego testera z polski czy zagranicą, radziłbym używać markowych zasilaczy, będących w stanie podać, w trybie ciągłym, około 300 W mocy.

Obydwie wersje karty są bardzo wydajne, choć Ultra (szybsze zegary) jest wyraźnie sprawniejsza w części testów. GT udaje się ją niekiedy przegonić (!), lecz nie udało nam się określić, co było tego przyczyną (ta sama platforma testowa, te same sterowniki 61.34, testy powtórzone po zamianie miejscami). Wyniki umieszczono w tabelce mówią same za siebie. Tak Ultra, jak i X800 XT są obecnie najwydajniejszymi kartami graficznymi dostępnymi dla PC. Po raz pierwszy przynajmniej 10! (GDA)

Wyniki porównania

	Firma Nazwa	MSI GF 6800 Ultra	Nvidia GF 6800 GT	ATI X800 XT PE	Sapphire ATI X800 Pro	MSI GF 6800 Ultra	Nvidia GF 6800 GT	Nvidia GF 6800 GT	Sapphire ATI X800 Pro
	Pamięć	Standard	Standard	Standard	Standard	4 Antyalias/ 8 Anizo	4 Antyalias/ 8 Anizo	4 Antyalias/ 8 Anizo	4 Antyalias/ 8 Anizo
3D Mark 2001 SE 330	Deafault Benchmark	18442	18209	19571	18425	15923	161242	17289	16095
3D Mark 03	Flyby/ Boimach	12267	10862	11771	8763	7719	6872	7152	5365
UT 2003 - 1600	Flyby/ Boimach	214,85/ 76,51	212,10/ 77,47	221,13/ 75,70	207,28/ 75,35	165,42/ 76,27	165,84/ 76,91	189,49/ 75,50	160,11/ 74,28
Codereatures		6704	6517	6381	5752	4348	4400	5109	3881
X-2 The Threat	1600	63,96	59,98	64,57	x	48,37	46,6	46,608	x
Aquamark 2	Min/Max/ Avg	83,3/138,4/ 103,3	67,5/130,7/ 99,7	0,9/126,8/ 88,1	0,9/116,2/ 82,0	44,7/103,3/ 69,5	38,5/104,9/ 64,6	0,9/101,8/ 74,3	0,9/85,9/ 58,0
Aquamark 3	FPS/ Triangles	19067106/ 63,34	18162546/ 60,34	53,47/ 16096259	53,29/ 16039627	15965583/ 53,04	14764810/ 49,05	50,48/ 15194203	48,91/ 14723448
FarCry	1024/1600 Max Detail	49,37/ 48,83	45,70/ 47,34	52,20/ 53,35	52,73/ 46,43	48,76/ 47,56	45,83/45,71	53,46/44,51	52,03/ 30,64

Zestaw testowy: ASUS P4C800 DELUXE, 2x 512 MB DDR KINGMAX, IP4 3.06 GHz, zasilacz HPC-420-302 DF



► DOSTARCZYŁ: Multimedia Vision
► PODOBNE: Chłodzenie ThermalTake
#7/2004
► WWW.MMV.PL

► DANE TECHNICZNE
QC-80 (AICu)
► CENA: 115 zł
► PRODUCENT: Pentagram
NAZWA: Freezone QC-80

Cu (AICu)
PLATFORMY: Socket 478, Socket A, Socket 754
RADIATOR: miedź (miedź + aluminium)
WAGA: 616 g (437 g)
WENTYLATOR: kulkowe łożyskowanie
Szybkość obrotowa: od 1750 do 2800 RPM
GŁOŚNOŚĆ: od 20 dB do 27 dB
DODATKOWO: kontroler prędkości (w bogatszej wersji)

► DANE TECHNICZNE
QC-92 Cu

► CENA: 99 zł
► PRODUCENT: Pentagram
NAZWA: Freezone QC-92 Cu (AICu)
PLATFORMY: Socket 478, Socket A, Socket 754
RADIATOR: miedź (miedź + aluminium)
WAGA: 579 g (384 g)
WENTYLATOR: kulkowe + ślizgowe
SZYBKOŚĆ OBROTOWA: od 1750 do 2800 RPM
GŁOŚNOŚĆ: od 21 dB do 29 dB
DODATKOWO: kontroler prędkości (w bogatszej wersji)

► Ciekawa alternatywa dla dużych i wydajnych Zalmanów.



Pentagram Freezone QC-80 Cu i QC-92 Cu

Niegdyś bardzo popularne były zestawy radiator + wentylator, z różnymi oznaczeniami, jednak o wspólnej nazwie ORB. Od jakiegoś czasu podobne konstrukcje oferuje firma Zalman (CNPS7000A-Cu i AICu). Teraz nadszedł czas na Pentagram (rodzima marka).

PENTAGRAM FREEZONE QC-80 Cu i QC-92 Cu to konstrukcje przypominające wcześniej wymienione zestawy. Są niemal bliźniaczo podobne do Zalmana, jednak mają mniej blaszek oraz są trochę mniejsze.

W QC-80 Cu i AICu zastosowano duże blaszki, które skręcono ze sobą za pomocą śrub, a połączone fiszby wyszlifowano tak, by „połączenie” z procesorem było jak najlepsze. Wentylator wymuszający obieg powietrza zamontowano niejako wewnątrz wnęki, bez grilla na zewnątrz.

W QC-92 Cu i AICu także zastosowano blaszki, lecz nie profilowano ich, tak jak w poprzedniej konstrukcji, ale równie skutecznie ucięto i na górze zamontowano dość spory wentylator, większy niż w poprzednich modelach, wydajniejszy, ale głośniejszy.

W każdym zestawie znajdują się elementy pozwalające na montaż na 3 głównych platformach (Socket 478 – Pentium 4, Socket A – Athlon XP, Socket 754 – Athlon 64) oraz pasta termoprzewodząca.

Wersje w pełni miedziane posiadają dodatkowo regulator obrotów, który można także dokupić oddzielnie do zestawów miedziano-aluminiowych.

Freezone chłodzą całkiem poprawnie, a konstrukcja radiatorów powoduje, że powietrze poruszane wentylatorami owiewa także elementy płyty wokół procesora, co także ma wpływ na stabilność pracy zestawu.

Freezone to dość ciekawa propozycja dla osób o mniej zasobnych portfelach (AICu) oraz tych zasobniejszych (Cu z regulatorami). **[CDA]**



► CENA: 449 zł
► DOSTARCZYŁ: Pronox Technology SA
► PODOBNE: MSI DR8-A #6/2004
► WWW.PRNOX.COM.PL

► DANE TECHNICZNE
PRODUCENT: AOpen
NAZWA: DRW8800 AAN
ZAPIS CD-R/RW: do 32x/16x
ZAPIS DVD+R/RW: 8x/4x

ZAPIS DVD-R/RW: 8x/4x
OBSŁUGA HD-BURN: nie ma
ODCZYT CD-R/RW: 40x/32x
ODCZYT DVD-R/RW+/R/RW: 8x
BUFOR: 2 MB
PROGRAMY: Nero Express 5.5, PowerDVD 5, Ulead Video Studio 7 SE DVD, Neo DVD
DODATKOWE: przewód audio, śrubki

TECH-NICK | AOTWÓRZ TĘ TACKĘ...



AOpen DRW8800 AAN

Przenoszenie danych na krążki sięgnęło już takich rozmiarów, że wiele osób wykorzystuje płyty CD-R/RW jedynie do systemów, w których nie ma czytników DVD, lub systemów audio w domach, przenośnych odtwarzaczach albo samochodach. Inne dane magazynuje się na DVD.

AOPEN DRW8800 AAN to nagrywarka, która użytkownikowi zapewni możliwość wykorzystania większości dostępnych nośników CD i DVD. Standardowa już szybkość obsługi płyt DVD+R i -R to 8X, a CD-R - 32X. Są to parametry wystarczające do komfortowego magazynowania danych.

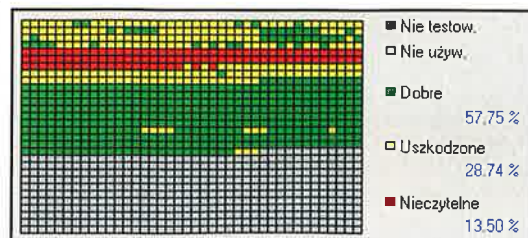
Sporządzanie kopii zapasowych to już trochę inna sprawa. W przypadku nośników audio kopiowanie plików nie nastrocza wielu problemów (ripowanie muzyki także). Jeśli zaś chodzi o kopie zabezpieczonych gier - jedynie LibCrypt (PSX) obsługiwany jest przez urządzenie bez problemu. Inne zabezpieczenia w większości skutecznie uniemożliwiają wykonanie działających kopii gier (choć one same wykonywane są bez kłopotu).

Korekcja błędów stoi tu na średnim poziomie, a wszystko zależy od rodzaju uszkodzeń nośników. W tym przypadku rysy i delikatne odpryski na powierzchni krążków sprawiły urządzeniu sporo problemów, choć należy je pochwalić za powrót do pełnej prędkości odczytu po minięciu uszkodzonych sektorów. Wypalone ze zbyt dużą prędkością płytki w większości dały się odczy-

tać, choć często trwało to bardzo długo.

Za mankament AOpen DRW8800 AAN uznałem brak reakcji diody na jakiegokolwiek operację dokonywane przez napęd. Mimo wszystko czasem się przydaje.

Jeśli potrzebna ci szybka nagrywarka obsługująca wiele formatów i mająca na wyposażeniu bogaty pakiet programów, z przeznaczeniem nie do kopiowania gier, AOpen DRW8800 AAN jest ciekawą alternatywą dla konkurencyjnych produktów tego typu... **[CDA]**



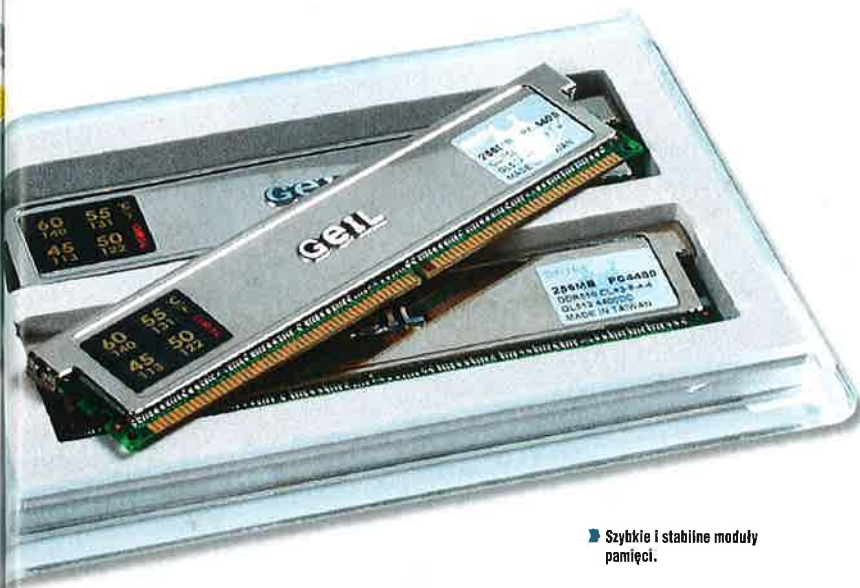
Testy wykonane na nośnikach TDK

» CENA: DDR500 2x256 – 870 zł
DDR550 2x256 – 980 zł
» DOSTARCZYŁ: EXtremeMem
» WWW.GEIL.PL

» DANE TECHNICZNE
PRODUCENT: Geil
NAZWA: DDR500 (DDR550)
Dual Channel
POJEMNOŚĆ: 2x256 MB

TAKTOWANIE: do 500 MHz (do 550 MHz)
OBUDOWA: tak, metalowe radiatory
KONTROLA TEMPERATURY: tak, nalepki termoczułe

TECH-NICK | EXTREMALNE PAMIĘCI



» Szybkie i stabilne moduły pamięci.

Geil DDR500 i DDR550

Wielu z was zapewne podkręcało już szybkość działania karty graficznej czy procesora. W przypadku CPU zdarzało się zapewne, że system był niestabilny lub wręcz nie uruchamiał się. Czasem pomagało ustalenie większych opóźnień na pamięciach, choć to zmniejszało wydajność ich i systemu.

WYJŚCIEM z tego impasu jest niejednokrotnie zakup lepszych pamięci, które mogą pracować z dużo wyższym taktowaniem.

Na rynku całkiem niedawno pojawiły się komplety pamięci, które są w stanie pracować w systemie Dual Channel (zwiększenie wydajności).

My mieliśmy okazję testować moduły firmy Geil będące w stanie pracować z magistralami 500 i 550 MHz. Jako że nie ma na rynku procesorów taktowanych tak szybkimi zegarami „zmuszeni” zostaliśmy do podkręcenia testowanych w bieżącym numerze procesorów Intel.

Udało się wycisnąć około 500 MHz (procesor Prescott), lecz to był kres możliwości rzadzeń, gdyż nie dysponowałem lepszym od wodnego chłodzenia zestawem, potrafiącym odpowiednio zmniejszyć temperaturę tak procesora, jak i chipsetu płyty głównej. Mimo to system pracował stabilnie tak i na jednym, jak i na drugim zestawie pamięci.

Dodatkowo podkreślić należy, że moduły z obydwu stron mają blaszki-radiatory, które pełnią dwójaką funkcję. Po pierwsze, odprowadzają ciepło z przetaktowanych (często też trzeba podnieść napięcie dla pamięci) kości, ale też chronią całość przed uszkodzeniami. Producent przykleił specjalne nalepki, będące swego rodzaju termometrami, w których w jednym z czterech okienek można odczytać aktualną temperaturę układu (45/50/55/60 stopni Celsjusza).

Pamięci Geil DDR500 i DDR550 to dobra inwestycja, choć niezbyt tania. Niestety, za stabilność i wysokie parametry użytkowe trzeba odpowiednio zapłacić. [CDA]



» CENA: 118 zł
» DOSTARCZYŁ: Logitech Polska
» PODOBNE: Logitech Quick-Cam Sphere #1/2004
» WWW.LOGITECH-SKLEP.PL

» DANE TECHNICZNE
PRODUCENT: Labtec
NAZWA: Labtec Webcam Pro
INTERFEJS: USB 1.1
PRZEWÓD: 180 cm

ROZDZIELCZOŚĆ FIZYCZNA: 640 x 480
MAKS. ROZDZIELCZOŚĆ (FOTO): 1280 x 960 (interpolowana)
FPS: maksymalnie 30
DODATKOWO: wbudowany mikrofon
INNE: przycisk robienia zdjęć

MARCHEWA | DOŚĆ DOBRA...



Labtec Webcam Pro

Wraz z coraz powszechniejszym dostępem do łącz o przyzwolonych parametrach rośnie zainteresowanie kamerami internetowymi. Wideo-konferencje, nagrywanie filmików czy własna kamera internetowa - obecnie wszystko to można mieć już za bardzo rozsądne pieniądze.

WERSJA PRO to rozwinięcie modelu Webcam, kosztującego około 80 złotych, a swego czasu dostępnego za darmo w promocji razem z Neostardą. Co w nim zmieniono? W kamerkę wbudowano mikrofon, dzięki czemu nie trzeba żadnego dodatkowego sprzętu do prowadzenia rozmowy czy nagrywania filmików z dźwiękiem. Ulepszono tu także sensor optyczny. Wykonany w technologii CMOS element rejestruje teraz obraz w maksymalnej rozdzielczości 640 x 480. Fotki można wprawdzie robić również w 1280 x 960, jednak rozdzielczość ta osiągnięta jest programowo, co nie wpływa najlepiej na jakość tak zrobionych zdjęć. Miłym dodatkiem jest tutaj umieszczony na górze przycisk pozwalający na wykonanie fotki bez klikania myszką - niestety, by zadziałał i tak trzeba najpierw uruchomić odpowiedni program.

To nie jedyna niedogodność. Uważać trzeba przy instalacji sterowników (należy to zrobić przed podłączeniem kamerki) - pod koniec program instalacyjny bez pytania restartuje Windows i uruchamia Wizard (tak było w moim przypadku)! A skoro już przy czepianiu się jesteśmy,

niezbyt funkcjonalna jest gumowa podstawa. Oferuje ona zbyt mały zakres regulacji i przy odchylonym do tyłu monitorze można mieć duże problemy z poprawnym ustawieniem kamerki.

W sumie jednak kamera sprawowała się całkiem niezle. Daje niezły obraz, nie ma z nią problemu w przypadku ostrości, działa też przy normalnym biurowym oświetleniu, zaś dzięki dołączonemu oprogramowaniu można ją wykorzystać jako detektor ruchu czy do pokazywania obrazu na stronie w Internecie. Przy tej cenie nawet 15 FPS-ów w filmkach z rozdzielczością 640 x 480 nie jest wadą. [CDA]



» CENA: 325 zł
 » DOSTARCZYŁ: Manta
 » PODOBNE: Ronin P808
 Manta DVD-001 #3/2004
 » WWW.MANTA.COM.PL

» DANE TECHNICZNE
 PRODUCENT: Manta
 NAZWA: Gambler
 BLOKADA REGIONALNA:
 nie ma

STANDARD SYGNAŁU: PAL/
 AUTO/NTSC
 PASMO PRZENOSZENIA: 20
 Hz-20 000 Hz 2.5 dB
 ODSTĘP SYGNAŁU OD SZU-
 MU: 85 dB
 ZNIEKSZTAŁCENIA DŹWIĘKU:
 80 dB(1 KHz)
 ZAKRES DYNAMIKI DŹWIĘKU:
 85 dB(1 KHz)
 DEKODERY: DD, DTS 5.1
 ODTWARZANIE PŁYT: JPEG,
 MP3, VCD 2.0, SVCD, Picture-CD
 ODTWARZANIE PŁYT DVD:
 DVD-R, DVD-RW, CD-R, CD-RW
 WYJŚCIA VIDEO: Euro, Cinch,
 S-VIDEO, Composita, VGA
 WYJŚCIA AUDIO: cyfrowe
 optyczne, S.1 analogowe
 DODATKOWO: 2 pady + 300
 gier gratis!
 INNE: Wszystkie funkcje dostęp-
 ne z pilota

MARCHEWA | DEJA VU?



Manta Gambler

DVD w ciągu paru lat przebojem zdobyło rynek, ale nie ma się czemu dziwić: świetna jakość obrazu i dźwięku, wygoda i trwałość nośnika, możliwość wyboru spośród kilku wersji językowych filmu, a także dostępne w wielu odtwarzaczach opcje dodatkowe: wyświetlanie zdjęć w formacie JPEG czy muzyki MP3. Jedyny problem to cena – do tej pory pełnią opcji dysponowały tylko odtwarzacze z co najmniej średniej półki.

GAMBLER jednak rozpoczyna całkiem sporą rewolucję. Jest to pierwszy tani odtwarzacz DVD dysponujący **wszystkimi przydatnymi opcjami**. Różne prędkości podglądu i zoom – są. Pełny komplet wyjść video, łącznie ze stosowanymi w drogim sprzęcie composite oraz VGA, umożliwiającym **podłączenie urządzenia bezpośrednio do monitora** – również. Cyfrowe optyczne wyjście audio oraz wyjścia analogowe – w standardzie, i to jakim. W odtwarzacz wbudowane zostały **dekodery Dolby Digital oraz DTS**, a na tylnej ścianie mamy sześć chinch, przez które Gamblera można podłączyć do dowolnego wzmacniacza AV czy choćby zestawu głośników komputerowych – żadne dodatkowe dekodery nie są do tego potrzebne. Można nawet wybrać opóźnienia kanałów! Oczywiście dźwięk przestrzenny da się także „przerobić” na stereo z symulacją przestrzeni na dwóch głośnikach.

Dodatkowym bonusem są dwa pady i płytka z 300 grami z 8-bitowych konsol. Niestety, do jakości tych gier i ich

doboru mam duże zastrzeżenia. Raz, że tytuły się powtarzają, dwa – niektóre są np. po japońsku, trzy – część ma popsutą grafikę, i cztery – nawet te działające za interesująco tylko miłośników staroci.

Przyczepić się również można do jakości odtwarzania płyt audio i MP3 (słyszalne lekkie trzaski, które na innych odtwarzaczach nie występują – może to być wina egz. testowego, który wiele już przeszedł w innych redakcjach) oraz korekty błędów – Gambler miał problemy z płytami, które na komputerze żadnych problemów nie robiły. Nie zmienia to jednak faktu, że jest to sprzęt dobry i o rewelacyjnym stosunku możliwości do ceny. **[CDA]**



» CENA: 209 zł
 » DOSTARCZYŁ: Logitech Polska
 » PODOBNE: Razer Viper #7/2004
 » WWW.LOGITECH-SKLEP.PL

» DANE TECHNICZNE
 Producent: Logitech
 Nazwa: Cordless Click! Plus

MACIEK JAKUBSKI | BEZPRZEWODOWY OPTYK

» Ciekawa, bezprzewodowa mysz Logitecha.



Logitech Cordless Click! Plus

Po przetestowaniu w ubiegłym miesiącu Razer Viper, tym razem w moje ręce trafił Logitech Cordless Click! Plus. Najnowsza i najbardziej zaawansowana mysz w rodzinie Click!

PODOBNE jak Viper, Cordless Click! Plus jest „optikiem”. Z tą jednak różnicą, że optykiem bezprzewodowym. Średnio wygodny kabelek został tu zastąpiony przez technologię radiową FastRF. Technologia FastRF to szybszy przekaz danych drogą radiową – transmisja danych jest 2,5 razy większą w porównaniu ze zwykłą technologią bezprzewodową. Pozwala to na bardziej płynne, a zarazem gwałtowne i szybsze ruchy myszką. **Przekaznik radiowy jest mały i bardzo estetyczny.**

Sytem optyczny Cordless Click! Plus jest bardzo czuły – 800 dpi robi swoje. Nie bez znaczenia jest również sześć przycisków wyrastających z gryzonia. Zwłaszcza przycisk Cruise Control przydaje się do szybkiego poruszania się pomiędzy włączonymi programami czy dokumentami.

Według mnie, nowy Logitech przegrywa w starciu z Razerem. Owszem, pod dwoma względami jest nie do pobicia – ma więcej klawiszy oraz jest bezprzewodowy. Jednak jeśli chodzi o komfort gry, górą jest Razer: W Viperze czuć każdy najmniejszy ruch myszką. Click! Plus oczywiście lepiej chodzi niż zwykła mysz bezprzewodowa

lub optyk starego typu, jednak różnica pomiędzy oboma myszami jest znaczna. Można powiedzieć, że w porównaniu do Viper a nowy Logitech chodzi opornie.

Podobnie jest z kształtem Logitecha. Razer jest niski, wąski, podłużny. Cordless Click! Plus trzyma linię wszystkich Clicków!, czyli jest taki trochę „garbaty”. Mnie ten kształt całkowicie nie odpowiada – źle leży w ręce, łatwiej męczy się nadgarstek podczas gry.

Jeśli miałbym wybór, wolalbym Razer Viper. Ceną obie myszki są do siebie zbliżone, a atuty Logitecha, czyli brak kabla i te sześć przycisków to trochę za mało, by – w moim odczuciu – pokonać Viper a. Po prostu do grania lepszy jest Razer. **[CDA]**

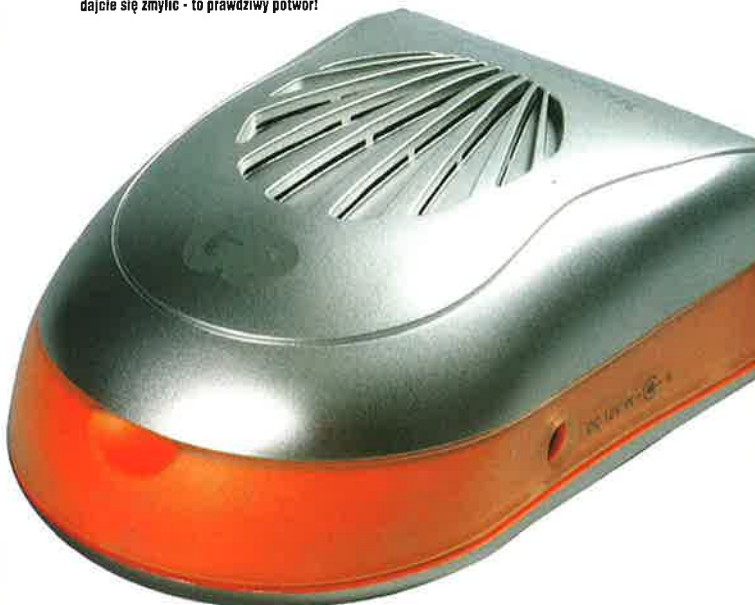


CENA: 279 zł
 DOSTARCZYŁ: GP Battery
 (Poland) Sp. z o.o., ul. Słowicza 19
 02-170 Warszawa, tel. (022) 868 04 90
 PODOBNE: GP PowerBank Smart 2 #2/2004
 WWW.POWERBANK.PL

DANE TECHNICZNE
 PRODUCENT: GP
 NAPIĘCIE SIECI: AC100-240 V
 WIELKOŚCI AKUMULATORÓW: AA i AAA
 CZAS ŁADOWANIA: ok. 30 minut
 DOŁĄCZONE BATERIE: 4*AA (2100 mAh)

MQC | 36 MINUT NA LICZNIKU

Z zewnątrz przypomina puderniczkę... Ale nie
 dajcie się zmylić - to prawdziwy potwór!



PowerBank U-Smart

Wynalazca akumulatorów powinien, moim zdaniem, dostać nagrodę Nobla. Z dziedziny ekonomii - dzięki niemu można zaoszczędzić ogromne pieniądze. Gdyby nie ładowarki, użytkownicy aparatów cyfrowych, discmanów itp. byłoby znacznie mniej zamożni. W przeciwieństwie do producentów baterii alkalicznych.

GP POWERBANK U-Smart to niewątpliwie najszybsza ładowarka akumulatorów wśród tych obecnych na rynku. Cztery, dołączone w zestawie, baterie 2100 mAh (według zapewnień producenta, można je ładować nawet 1000 razy) ładowane są całkowicie w 36 minut. Po zakończeniu procesu ładowania akumulatorki nadają się od razu do użytkowania... Ale nie do chwycenia ręką. Mimo wbudowanej wentylacji, tak krótki czas ładowania sprawia, że baterie wręcz parzą.

Możliwości ładowarki są spore, choć nie rewelacyjne. Można ją podłączyć w samochodzie i ładować dwa rodzaje akumulatorów niklowo-wodorkowych (NiMH) - standardowe AA i mniejsze AAA. Ładowarka nie działa niestety np. z bateriami niklowo-kadmowymi (Ni-Cd). U-Smart jest „głupoodporny” - potrafi rozpoznać, gdy do ładowarki została włożona zła bateria (alkaliczna albo

uszkodzony akumulator) - nie rozpoczyna wtedy procesu ładowania.

Zalety najnowszej ładowarki GP najbardziej docenią często podróżujący i ci, którym bardzo zależy na czasie. U-Smart działa na całym świecie (korzysta z napięcia od 100 do 240V), przy czym jest bardzo szybki i niezawodny. Mimo wszystko dla przeciętnego użytkownika baterii, który może poświęcić dwie do pięciu godzin na ładowanie akumulatorów (i jednocześnie nie musi tego robić w samochodzie), z ekonomicznego punktu widzenia nie jest to najlepszy zakup. [GDA]



64 BITY MOCY



Procesor AMD Athlon™ 64 - JEDYNY 64-bitowy procesor do komputerów osobistych zgodny z systemem Microsoft® Windows®

Podstawowe zalety:

- Technologia **AMD64** - najwyższa wydajność 32-bitowa i obsługa 64-bitowego oprogramowania przyszłości,
- System **Enhanced Virus Protection** do pakietu SP2 dla Microsoft® Windows® XP - zwiększa poziom zabezpieczeń systemu,
- Technologia **Cool'n'Quiet™** - zmniejsza poziom hałasu i zużycie energii,
- Technologia **HyperTransport™** - usprawnia jednoczesną obsługę wielu zadań.



Kupując procesor AMD ATHLON™ 64 w zgrzewanym, bezpiecznym pudełku, zyskujesz:

- cichy wentylator (mniej niż 34 dBA)
- 3-letnią ograniczoną gwarancję
- certyfikat autentyczności
- numer seryjny w postaci kodu paskowego
- naklejkę z logo procesora
- instrukcję montażu

PYTAJ W DOBRYCH SKLEPACH KOMPUTEROWYCH

INCOM S.A. Autoryzowany Dystrybutor Procesorów AMD



Więcej informacji o procesorze AMD Athlon 64 na stronie www.amd.pl/athlon64

» CENA: 510 zł
» DOSTARCZYŁ: ASUS Polska
pl.asus.com
» WWW.ASUS.COM.TW

» DANE TECHNICZNE
PRODUCENT: Asus
NAZWA: P4R800-V Deluxe
CHIPSET: ATI Radeon 9100 IGP
+ ATI IXP 150

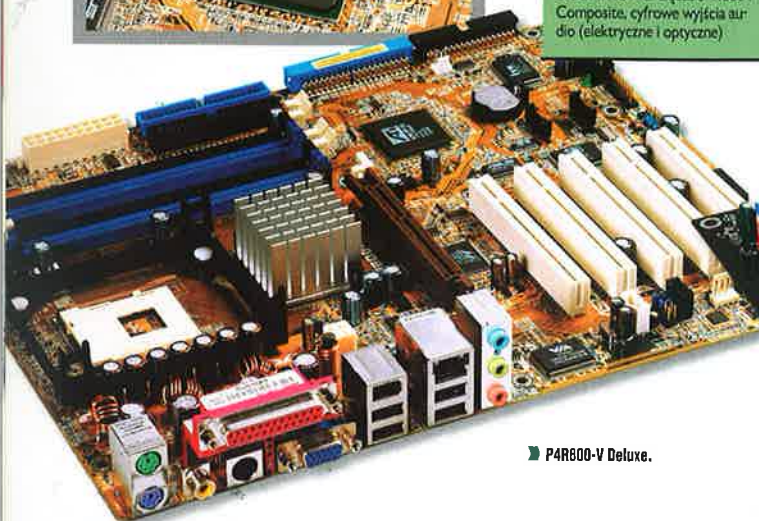
OBŚŁUGIWANE MAGISTRALE:
800/533/400 MHz
TAKTOWANIE: 100-266 MHz
PAMIĘĆ: 4 porty (Dual Channel)
ZŁĄCZA: AGP 5*PCI, 1*WIFI
GRAFIKA: wbudowany akcelerator 3D (technologia Radeon 9200)
LAN: Marvell 88E001 Gigabit
LAN (10/100/1000 Mbit)
IEEE 1394/USB: 2/4 (2,0)
AUDIO: ADI AD1888 Sound-MAX 5.1
SERIALATA/RAID: 2/1
PROGRAMY: ASUS Update, Logo Bitmaps, PC-Cillin 2002, ASUS PC Probe, ASUS Features Screen Saver, Winbond Voice Editor, InterVideo WinDVD Suite
DODATKOWE: złącza S-Video i Composite, cyfrowe wyjścia audio (elektryczne i optyczne)

» CENA: 430 zł
» DOSTARCZYŁ: Sapphire Technology
» WWW.SAPPHIRETECH.COM

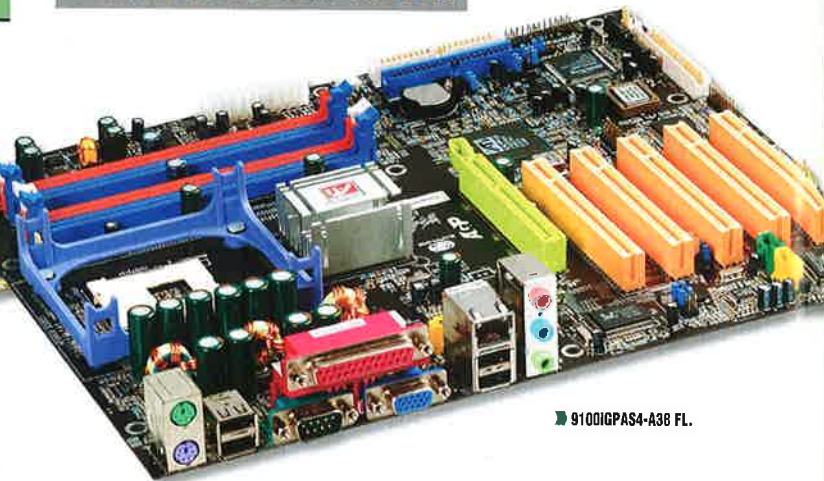
» DANE TECHNICZNE
PRODUCENT: Sapphire
NAZWA: 9100IGPAS4-A38 FL
CHIPSET: ATI Radeon 9100 IGP
+ ATI IXP 150

OBŚŁUGIWANE MAGISTRALE: 800/533/400 MHz
TAKTOWANIE: 100-266 MHz
PAMIĘĆ: 4 porty (Dual Channel)
ZŁĄCZA: AGP 5*PCI
GRAFIKA: wbudowany akcelerator 3D (technologia Radeon 9200)
LAN: Realtek RTL8100C (10/100 Mbit)
IEEE 1394/USB: 2/4 (2,0)
AUDIO: ALC650 AC97 5.1
SERIALATA/RAID: 2/0
PROGRAMY: PC Cillin 2002, Drive Image 4, Partition Magic 6.0 SE
DODATKOWE: złącza S-Video i Composite (na śledziu)

MIKE-L | ALL-IN-ONE DLA PENTIUM



» P4R800-V Deluxe.



» 9100IGPAS4-A38 FL.

Asus P4R800-V Deluxe i Sapphire 9100IGPAS4-A38 FL

Płyty główne dla procesorów Pentium 4, jakie przez kilka ostatnich miesięcy prezentowaliśmy, „na pokładzie” miały głównie chipsety firmy Intel. Najwyższy czas, aby przedstawić ciekawe konstrukcje innych producentów.

TYM RAZEM dwie wykorzystujące chipset Radeon 9100 IGP, stworzony w laboratoriach znanej z produkcji świetnych akceleratorów graficznych firmy ATI.

Układ ten bez problemów radzi sobie z obsługą magistrali 533 i 800 MHz, procesorów pracujących w trybie Hyper Threading (symulowana wieloprocessorowość) i pamięciami w trybie Dual Channel.

Najciekawszą właściwością 9100 IGP jest wbudowany akcelerator graficzny (zmodyfikowany ATI Radeon 9200) wykorzystujący do 128 MB pamięci. Jest on wystarczająco szybki do zapewnienia obsługi 3D zgodnej ze specyfikacją DirectX 8.1 na takim poziomie, by dało się grać w komfortowych warunkach. Oczywiście mówimy o rozdzielczościach rzędu 800 x 600 punktów w 32-bitowym kolorze. Bardziej zaawansowane tryby (wyższa rozdzielczość, antyaliasing, filtrowanie anizotropowe) powodują już duże zwolnienia obrazu. Własnością urządzenia jest możliwość wyprowadzenia do portów zamontowanych na śledziu wyjść TV (złącza S-Video i/lub Composite (Chinch)). Działają one oczywiście nie tylko w trybie

pojedynczego ekranu, ale także klonowania obrazu i ekranu rozszerzonego.

Asus P4R800-V Deluxe i Sapphire 9100IGPAS4-A38 FL to bardzo zbliżone konstrukcje - mają taką samą liczbę złączy PCI (5), portów pamięci (2*2).

Obydwie posiadają wyjścia S-Video i Composite (Asus wbudowane, Sapphire na śledziu), Asus także dodatkowe złącza audio (cyfrowe optyczne i elektryczne), jak również port IDE (RAID) oraz przejściówkę zasilania Molex-SerialATA. W obu przypadkach mamy też do dyspozycji układ dźwiękowy oferujący obsługę 6 kanałów (5.1).

Jeśli chodzi o obsługę sieci LAN, tak jedna, jak i druga płyta ma stosowne złącza i układy kart sieciowych. Gigabitowy system Asusa w polskich warunkach jest raczej nie do wykorzystania (przynajmniej na razie).

Rozmieszczenie elementów na obydwu płytach mogłoby być trochę lepsze. W przypadku Asusa dłuższe karty graficzne mogą blokować dostęp do złączy pamięci, lecz

odsunięcie portu AGP o jedną szerokość pozwoli na instalację kart, takich jak GeForce 6800 Ultra z systemem chłodzenia zajmującym dwa sloty. Oznacza to ni mniej, ni więcej tylko to, że użytkownicy, którzy zbiorą wystarczającą ilość gotówki, mogą zastąpić wbudowany system graficzny dowolnym innym (płyty posiadają złącze AGP 8x).

Sapphire natomiast ma złącze FDD umieszczone na najbardziej skrajnej krawędzi płyty (niemal przy dolnej ścianie większości obudów). U Sapphire'a zamontowano także dziwny, mniej masywny radiator na mostku północnym, który dość mocno się rozgrzewa.

Pracy płyt niewiele można zarzucić - no, może jedynie to, że konstrukcja Sapphire

oferuje słabsze możliwości nadtaktowania procesorów. Asus prezentuje się pod względem znacznie lepiej (większy zakres ustalania taktowania oraz podnoszenia napięcia tak procesora, jak i pamięci).

Obydwie konstrukcje godne są polecenia, gdyż za około 430-510 złotych otrzymujemy płyty pozwalające na obsługę procesorów i pamięci z wydajnością jedynie o kilka procent ustępujących konstrukcjom z chipsetami 865 czy (nawet) 875 Intela, które bywają prawie dwa razy droższe. Warto się zastanowić nad ich zakupem, szczególnie jeśli ktoś ma zamiar zbudować szybki system wykorzystujący wbudowaną grafikę, a jego rozbudowę dokonać po kilku miesiącach. **[CDA]**



WSZYSTKO NA TWOJĄ KOMÓRKĘ

WAP.WAPSTER.PL

LICZY SIĘ JAKOŚĆ WapSter.pl

WWW.WAPSTER.PL

JEŚLI TWÓJ TELEFON MA PRZEGŁĄDARKĘ WAP TO JUŻ TERAZ MASZ DOSTĘP DO TYSIĘCY GADŻETÓW WAPSTERA.

Wpisz adres: WAP.WAPSTER.PL i połącz się!

GRY JAVA NR 7928



N3: NOKIA (3510, 8910)
N4: NOKIA (3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250)
N6: NOKIA (3650, 3660, 7650)
SE: SONY ERICSSON (T610, T628, T630)
MT7: MOTOROLA (T7201, T7221)
MV: MOTOROLA (V300, V400, V500, V525, V600)
SAM: SAMSUNG (C100 - tylko przez GPRS, X100)
SC: SIEMENS (S55, S55S, M55)

WYŚLI SMS NA NUMER 7928, A W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP. J977M58). (NAJPIERW SPRAWDŹ, CZY TA GRA JEST PRZEZNACZONA NA TWÓJ MODEL TELEFONU). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ GRĘ. ABY WYŚLAĆ GRĘ INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER GRY (NP. +4860X600600:J977M58).

SMS GRAFICZNY, WYGASZACZ NR 7228



NOKIA: WPISZ NUMER SPÓD OBRAZKA NP. L815660M58
SIEMENS: ZAMIAST "L" WPISZ "D", NP. D815660M58
NOKIA WYGASZACZ: ZAMIAST "L" WPISZ "Z", NP. Z815660M58
WYŚLI SMS NA NUMER 7228, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA (NP. L815660M58). JEŚLI CHCESZ WYŚLAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER OBRAZKA (NP. +4860X600600:L815660M58).

GADŻETY ZA PÓŁ CENY !!!

TO BARDZO PROSTE - WYŚLI SMS-A NA NUMER 7128 O TREŚCI: LISTAPOLI.M58 - JEŚLI CHCESZ ŚCIAGAĆ TANIE DZWONKI POLIFONICZNE LISTATAP.M58 - JEŚLI CHCESZ ŚCIAGAĆ TANIE DZWONKI TRUE TONE LISTATT.M58 - JEŚLI CHCESZ ŚCIAGAĆ TANIE DZWONKI TRUE TONE. ODDAJ, RAZ W TYGODNIU, BĘDZIESZ OTRZYMUAŁ SMS-A Z LINKIEM DO STRONY WAP. POD TĄ ADRES, CO TYDZIEŃ, BĘDĄ DOSTĘPNE DLA CIEBIE SPECJALNIE WYBRANE NOWE, TANIE GADŻETY. ODDATKOWO BĘDZIESZ INFORMOWANY O WSZYSTKICH NOWYCH USŁUGACH I PROMOCJACH DOSTĘPNYCH W SERWISIE WAPSTER.
 Z USŁUGI MOŻESZ ZREZYGNOWAĆ W KAŻDEJ CHWILI - WYSTARCZY, ŻE WYŚLESZ NA NUMER 7128 SMS-A WYŁĄCZAJĄCE USŁUGĘ. W TREŚCI TEGO SMS-A NALEŻY WPISZAĆ Z CZEGO REZYGNUJESZ (NP. LISTAPOLI STOP - JEŚLI REZYGNUJESZ Z DZWONKÓW, ITD.).

LOGO NR 7228



SAMSUNG, NOKIA: PODAJ SAM NUMER, NP. 44154M58
ERICSSON: PRZED NUMEREM WPISZ "E", NP. E44154M58
SIEMENS: PRZED NUMEREM WPISZ "C", NP. C44154M58
MOTOROLA: PRZED NUMEREM WPISZ "E", NP. E44154M58
WYŚLI SMS NA NUMER 7228, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA (NP. 852715M58). JEŚLI CHCESZ WYŚLAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER OBRAZKA (NP. +4860X600600:852715M58).

DZWONKI NR 7228



NOKIA: WPISZ NUMER SPÓD OBRAZKA NP. L815660M58
SIEMENS: ZAMIAST "L" WPISZ "D", NP. D815660M58
NOKIA WYGASZACZ: ZAMIAST "L" WPISZ "Z", NP. Z815660M58
WYŚLI SMS NA NUMER 7228, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA (NP. L815660M58). JEŚLI CHCESZ WYŚLAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER OBRAZKA (NP. +4860X600600:L815660M58).

ANIMOWANY WYGASZACZ, ANIMACJA NR 7928



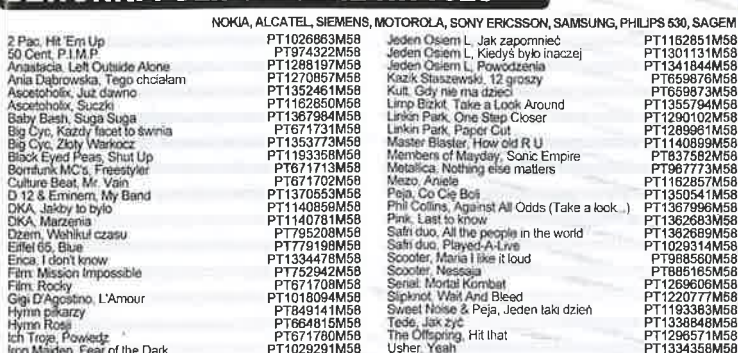
WYŚLI SMS NA NUMER 7928, A W TREŚCI WPISZ NUMER ANIMACJI (NP. AN106078M58). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ ANIMACJĘ. ABY WYŚLAĆ ANIMACJĘ INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER ANIMACJI (NP. +4860X600600:AN106078M58).

KOLOROWE TAPETY NR 7928



WYŚLI SMS NA NUMER 7928, A W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY (NP. BG776000M58). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ. ABY WYŚLAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER TAPETY (NP. +4860X600600:BG776000M58).

DZWONKI POLIFONICZNE NR 7928



NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SONY ERICSSON, SAMSUNG, ALICAT, OT353, PHILIPS 530, SAGEM: PODAJ NUMER Z LITERAMI "PT", NP. PT808452M58
SAMSUNG (N600, N620, T100, T700, V100): ZAMIAST "PT" WPISZ "SA", NP. SA808452M58
WYŚLI SMS NA NUMER 7928, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. PT808452M58). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK. ABY WYŚLAĆ DZWONEK INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP. +4860X600600:PT808452M58).

» CENA: 1250 zł
 » DOSTARCZYŁ: Action Sp. z o.o.,
 ul. Dawidowska 10, 02-800 Warszawa,
 tel. (022) 332 16 00
 » WWW.COOLERMASER.COM

MACIEJ LEWCZUK | NAWIEW W NOWYM STYLU

Akcesoria Cooler-Master

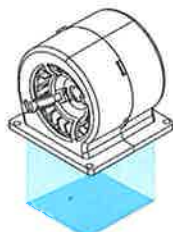
Firma **Cooler-Master** od lat konkuruje z największymi tuzami rynku produktów do chłodzenia podzespołów komputerowych. Producent ten często wykorzystywał najnowsze rozwiązania technologiczne dla podniesienia jakości i wydajności własnych konstrukcji.



AERO 7 LITE (CP5-8J71F) to zestaw chłodzący przeznaczony do pracy w systemach z procesorami AMD Duron, Athlon, Athlon XP (Socket A/462) oraz INTEL (Socket 370). Spory radiator wykonano z aluminium, ale w miejscu styku całości z procesorem zamontowano miedziany rdzeń. Za dodatkowe rozpraszanie ciepła odpowiedzialna jest tu dmuchawa z podobną konstrukcją, jaką zastosowano w Thermaltake Extreme Spirit.

O jego przewadze nad standardowym wentylatorem świadczy poniższy rysunek.

Aero Blower VS Traditional Fan



Aero blower:
Air pushed directly & thoroughly into center of heat sink.



Traditional fan:
"Blind Spot" underneath the fan leads to loss in performance.

» DANE TECHNICZNE

RADIATOR: aluminium z miedzianym rdzeniem
 WENTYLATOR: 80 x 80 x 70 mm
 GŁOŚNOŚĆ: do 23,6-37,5 dBA
 ŁOŻYSKO: podwójne kulkowe
 OBROT: około 1900-3500 rpm
 MOC: 1,56 W
 PRZEPŁYW POWIETRZA: 10,9 do 20 CFM
 WAGA: 559 g
 CENA: 99 zł



NEON LED FAN to seria przezroczystych, podświetlonych na różnorodne kolory wentylatorów, których zastosowanie może być ustalone dowolnie przez ich nabywcę. Cztery diody w miarę równomiernie rozświetlają obudowę i łopatki wentylatora, który pracuje z wyraźnie słyszalnym szumem. W zestawie do każdego urządzenia dołączono przejściówkę pozwalającą na przyłączenie wentylatora do zasilacza - standardowa wtyczka pasuje do gniazd na płycie głównej, a tych zazwyczaj nie ma zbyt dużo. Ciekawostką jest zastosowane łożysko śrutowe (rifle bearing).

» DANE TECHNICZNE

WYMIARY: 80 x 80 x 25 mm
 MOC: 1,8 W
 OBROT: 2500 RPM
 PRZEPŁYW POWIETRZA: do 32,11 CFM
 GŁOŚNOŚĆ: 25 dBA
 ŁOŻYSKO: łożysko śrutowe
 KOLORY DIOD: biały, czerwony, fioletowy, niebieski, zielony, pomarańczowy
 CENA: 24 zł



JET 7 (ACB-V83) to mocniejsza odmiana poprzedniego zestawu. Do tego z dość niepowtarzalnym wyglądem. Niestety ten ostatni nie każdemu się spodoba. Z przodu, przy wlocie powietrza, umieszczono regularnie migającą bardzo jasną, białą diodę, przy atrapie wylotu zaś tego „silnika odrzutowego” czerwoną (ma ona symbolizować chyba wylatujący ogień). :-). Kształt i wielkość sprawiają, że nie udało mi się zamontować wentylatora na podstawie procesora bez konieczności demontażu zasilacza! Do tego blaszka, którą należy wcisnąć tak, by obejmą zaskoczyła na wypustki w podstawie, jest źle wyprofilowana i mimo wieloletniego doświadczenia w tego typu operacjach złamałem sobie przy tym paznokieć (palec się zeslizgnął). Po założeniu zasilacza okazało się, że „wylot silnika” dotyka obudowy zasilacza. Tego typu niedogodności zestaw rekompensuje bardzo dobrym chłodzeniem, nawet z mniejszą prędkością obrotową (regulowana szybkość dmuchawy). Przy pełnej szybkości całość zagłusza wszelkie inne odgłosy dochodzące z obudowy komputera.

Tak **Aero 7 Lite**, jak i **Jet 7** zapewniają dobre chłodzenie przy niskich obrotach z niedużą głośnością, a świetnie przy najwyższych, choć ze sporym hałasem.

» DANE TECHNICZNE

RADIATOR: miedziana podstawa z wtopionymi aluminiumowymi żebrami
 WENTYLATOR: 80 x 80 x 80 mm
 GŁOŚNOŚĆ: 29,3-42,6 dBA
 ŁOŻYSKO: podwójne kulkowe
 OBROT: od 1900-3500 rpm
 PRZEPŁYW POWIETRZA: od 12-22,1 CFM
 WAGA: 490 g
 CENA: 158 zł

» CENA: 1068 zł
» DOSTARCZYŁ: Creative Labs Sp. z o.o.
» PODOBNE: Creative MuVo TX #7/2004
» WWW.CREATIVE.COM

» DANE TECHNICZNE
» PRODUCENT: Creative
» NAZWA: MuVo Slim
» PORT: USB 2.0
» RADIO: tak

DYKTAFON: tak
EQUALIZER: tak (Jazz, Rock, Pop, Classic)
ZASILANIE: akumulator Li-ion
ŁADOWANIE: przez port USB
OBŚŁUGA ID3: tak
WAGA: 34 gramy
CZAS DZIAŁANIA: 17 h

» CENA: 375 zł
» DOSTARCZYŁ: Creative Labs Sp. z o.o.
» PODOBNE: nie ma
» WWW.CREATIVE.COM

» DANE TECHNICZNE
» PRODUCENT: Creative
» NAZWA: TravelSound
» MOC SKUTECZNA: 2x2 W
» PASMO PRZENOŚZENIA: 150 Hz-20 kHz
» ODSTĘP SYGNAŁU OD SZUMU: 75 dB
» WYMIARY: 155 x 50 x 64 mm
» ŹRÓDŁO ZASILANIA: 4 baterie AAA lub zasilacz uniwersalny

SECTOR | MUZYCZKA Z GŁOŚNIKA



» Zestaw muzyczny pod namiot.

Wyjazdowa muza

Zapewne wielu z was cieszy się przenośnymi odtwarzaczami plików MP3 i WMA. Ciekawe, ilu z was zadowolonych jest z jakości odtwarzanej w ten sposób muzyki.

DO REDAKCJI dotarła paczka z dwoma dość ciekawymi urządzeniami firmy Creative. Na pierwszy rzut oka wydawało się, że oba te urządzenia są wręcz dla siebie „przeznaczone”, choć wcale nie stanowią zestawu. Mowa tu o najnowszym modelu odtwarzacza Creative MuVo Slim i głośnikach TravelSound.

To pierwsze urządzenie to jeden z pierwszych modeli z wielkością zbliżony do karty kredytowej. Samo urządzenie jest oczywiście nieco grubsze od standardowej karty, jednak już pozostałe wymiary i waga przykuwają wzrok.

Elementy aluminiowo-plastikowe, z jakich została wykonana obudowa urządzenia, ładnie się komponują i dają w sumie dość ładny efekt, jeśli idzie o jego wygląd. Nie jest to „finezyna” konstrukcja, lecz proste rozwiązanie, ale powinno się ono spodobać większości technomaniaków. Na przednim panelu zamontowano tu ekran ciekłokrystaliczny z niebieskim podświetleniem. Nie jest on może dużych rozmiarów, jednak wszystkie napisy i iko-

ny są na nim dobrze widoczne. Obok ekranu znalazło się również miejsce na mikrofon. Z lewej strony umieszczono wejście słuchawkowe oraz mini USB. Port ten pracuje w standardzie USB 2.0 i pełni podwójną funkcję – portu do komunikacji z komputerem oraz portu ładowania akumulatora. Ze względu na to, że w zestawie nie ma ładowarki, aby naładować akumulator, urządzenie musi być wpięte do komputera – szkoda, bo na wyjeździe nie zawsze mamy blaszaka pod ręką.

Urządzenie obsługuje się rewelacyjnie prosto – wszystkie funkcje posegregowane są w rozsądny sposób, a poruszamy się po nich za pomocą przycisku scroll. Odtwarzany przez Creative MuVo Slim dźwięk stoi na wysokim poziomie – słychać wyraźnie wszystkie stereofoniczne przejścia i efekty. Również nagrywanie dźwięku, dzięki czułości mikrofonowi, można ocenić wysoko.

Jako że podczas wakacji (np. pod namiotem) trudno się słucha muzyki przez słuchawki w 2 osoby, warto się zainteresować odpowiednim zestawem nagłaśniającym.

Wiadomo, że na polu namiotowym nie ma co zbyt licznie na darmowe gniazdko z prądem – i na przeciw tym oczekiwaniom firma Creative stworzyła głośniki o nazwie TravelSound. Niewielkich wymiarów urządzenie oferuje wręcz wysmienitą jakość dźwięku. Zawdzięczamy to między innymi technologii zapożyczonej z głośników I-Trigue. Co prawda, w tym przypadku nie usłyszymy może głębokiego i miękkiego basu – jednak pamiętać należy, że zestaw ten jest niewielkich rozmiarów i tak naprawdę to jest jego główna zaleta. Poza tym głośniki te zasilane są w dwojaki sposób. Standardowo w pudełku znajduje się zasilacz, lecz muzykę bez większego problemu również usłyszymy po załadowaniu na pokład 4 baterii AAA. Tak, dokładnie – koniec z zasilaczami, płączącymi się przewodami itp. Pakujemy głośniki do futerału, który

jest w zestawie, dodatkowy zestaw baterii – i można jechać na wycieczkę.

W ramach obsługi głośników znajdziemy właściwie jedynie sterowanie głośnością (cyfrowo 2 przyciskami). Na ich dolnym panelu zainstalowano 3 porty: zasilający, jack wejściowy oraz wyjście słuchawki (również typu jack).

Jeśli wziąć pod uwagę, że jest to sprzęt przeznaczony do użytku przez „podróżnych”, Creative zaprezentował sprzęt najwyższej klasy. Jedynym szkieletem dla użytkownika może się w tym przypadku okazać cena. Myślę, że wielu kupi po prostu zwykły „jammik” za 50 zł i nie zdecyduje się na podróży zestaw nagłaśniający Creative’a za bagatela 1600 zł – takiej kwoty nie wynagrodzą nam niestety wszelkie nowinki techniczne ukryte w tych cackach. [CDA]



z DVD w cenie 190 zł

w cenie 290 zł

w cenie 306 zł

z DVD w cenie 108 zł

w cenie 149 zł

w cenie 156 zł

GWARANCJA STAŁEJ CENY • DOSTAWA POD WSKAZANY ADRES • NIE PRZEOCZYSZ ŻADNEGO NUMERU

NAJBARDZIEJ PRZERAŻAJĄCA GRA TEGO ROKU
WKRÓTCE W SERII ^{nova} **gra**

MAŁA CENA, DUŻY STRACH

THE SUFFERING™



ZACZNIJ SIĘ JEJ BAĆ... :)



Myśl miesiąca:

Kiedy myślę i nic nie wymyślę, to sobie myślę, po co ja tyle myślałem, aby nic nie wymyślić. Przecież mogłem nic nie myśleć i tyle samo bym wymyślił.

[ks. Jan Twardowski]

Hm. Nie do końca to rozumiem. Wakacje – czas na radość i luz... a wy coś narzekacie i użalacie się. Inna rzecz, że wy stále narzekacie :). To widać taka polska cecha narodowa. Zresztą poczytajcie sami – i tylko nie narzekajcie, że za dużo w tym numerze narzekania :). Mam jeno nadzieję, że będziecie do nas pisać (PISAĆ!!! P-I-S-A-C!!!) przez całe wakacje... i nie tylko w celu ponarzekania.

Coś za coś

☞ Pomyśl: siedzę właśnie przed komputerem, popijam piwko i pogrywam w cudownego/wspaniałego/nieziemskiego Diabła III! A ty, kiedy to czytasz wyrывая sobie włosy z głowy ze zdenerwowania nad xx dennym, nudnym listem! Ha Ha Ha Ha!!!

[???]

W porządku. Teraz to mnie zdenerwowałeś. :) Wyjmuję siekierkę: właśnie wydałeś ok. 20 zł na CDA. A ja w tej chwili (poniekąd też za twoją kasę) siedzę sobie (albo zaraz będę siedział) na plaży nad bardzo ciepłym morzem i będę popijał zimnego drinka z bardzo wysokiej szklanki w towarzystwie bardzo pięknych kobiet, głównie w bardzo skąpych bikini. A teraz już hasta la vista, idę popływać z delfinami! A ty sobie czytaj te głupie odpowiedzi w AR... Buehehe!

...i kto ma teraz głupszą minę, a?

Hm :)

☞ Uwaga! List ten zawiera treści mordercogenne, niemniej powinien być czytany z dużą dozą humoru. W razie

przedawkowania poważnego odbioru zalecana jest lewa (peut-etre prawa) tywa :) W razie wątpliwości zbesztajcie swojego aptekarza :P

Smuggler! Zapewne jesteś człowiekiem wrażliwym, o bogatym wnętrzu. Zapewne boli cię krzywda innych ludzi, zapewne niejednokrotnie, w trakcie pisania do AR, przypominasz sobie słowa Hipokratesa: „Primum, non nocere”. O tym, że wieczorami zaczytujesz się koreańską poetyką impresjonistyczną, już nie wspomnę. Pokusiłem się jednak o stworzenie Twojego profilu psychologicznego i opierając się o pedagogiczną teorię, iż to nasze dzieciństwo kształtuje nasze dorosłe życie, dochodzę do następujących wniosków:

- bawiłeś się mongolskimi spawanymi zabawkami wyobrażającymi Dziadka Mroza

A skąd, miałem inne zabawki (i zabawy). Byłem znany jako „dziewczynka z zapalnikami” vel „jednooki stęskający podglądać z Glompstick”.

Ghost: W tamtych czasach bardziej modny był Piaskowy Dziadek rodem z NRD-owskiej bajki.

- muzyki słuchałeś z płyt chodnikowych,

To byłoby trudne, bo mam tylko pierwszy stopień muzykalności: odróżniam, kiedy grają i kiedy nie (grają). Ale też trudno by było inaczej, jak się ma tylko ucho środkowe i to bez trąbki Eustachiusza, bo Eustachiusz ją zabrał za długi (koniec).

Ghost: Ale po wieloletniej, wytężonej i z lekką wymuszonej praktyce doskonale odróżniasz norweski metal od szwedzkiego. :)

Tak, ten drugi jest głośniejszy.

- nosiłeś ołowiane plomby

W obu kieszeniach, zgadza się. A plombownicę w rękę. I jak ktoś mi podskoczył, od razu dostawał plombę oburącz.

- i (co najgorsze) wcześniej, za wcześniej zostałeś wystawiony na działanie Misia Uszatka, co całkowicie wypaczyło Twoje postrzeganie rzeczywistości.

Sugerujesz, że molestowałem pluszowego misia? To... to... to oburzająca prawda!

Ghost: Tia - i dlatego Garfield molestujący Pookiego jest ulubieńcem Smuga.

Jeśli w Twojej okolicy znajduje się Wania, dłubiący sobie łomem w zębach, niech posyła ci listy do tego listu :).

Cormacolino

Przepraszam, ale Wania zwykły dłubać, i owszem, łomem w zębach - ale nie własnych. Najchętniej w tych, co już leżą na chodniku, w poszukiwaniu złotych koronek, które to Wania namiętnie kolekcjonuje. (Obok oczywiście kolczyków... wraz z uszami poprzednich właścicieli.)

Problemy "egzystencjalne"

☞ Mam takie retoryczne pytanie: ILE JESZCZE W SWOIM ŻYCIU WYDAM KASY NA CD-A????

Zamiast składać sobie na jakąś nową kartę graficzną, wycieczkę szkolną albo na nowe adidaski lub chociaż na zapas żarcia dla chomika, to ja co miesiąc swoje kieszonkowe wydaję na CD-A. Tak nie może być! Żądam, aby wasze czasopismo dawało same kiepskie gry, miało góra 50 stron i ogólnie żeby było nudne. Inaczej zostanie mi tylko komp z przestarzałym GeForce 2 i ja: nagi, samotny w swoim pokoju (śmierć głodowa chomika) zasypany numerami waszego pisma.

[???]

SCHWYTANE W SIECI

Czyli to wszystko, co o CDA wypisują w Internecie. Styl, ortografia itd. tych opinii - bez zmian i poprawek redakcji.

Ogólnie o CDA

techi: Nie lubię CDA: (1. Muszę czekać za długo na następny numer :> 2. Przez was mi średnia spadła :) Bo grać i czytać mi się zachciewa :)

WOCIEH: Czy można zrezygnować z prenumeraty? Bo ja mam na głowie naukę php i tę w szkole, nie mam czasu żeby was czytać, a wiem że jak przyjdzie cda to się od niego nie oderwę - fak! To jest nie fair :P

Kot Behemot: No, 100 nr jest niezły, super zwłaszcza jest NL i kompendium Action-Redaction... Gdyjechałem autobanem to podczas lektury tego tak się śmiałem, że jakieś dziecko spytało się swojej babci, cytuję „Czy ten chłopczyk jest normalny”.

FuckmaN: Nowe CDA, jadę na angielski. Czytam, czytam, no i wysiadam z autobusu. Oczywiście zaliczyłem głębę, bo to nie był niskopodłogowy. CDA brudne, ale się nie zrażam. Idę dalej czytając. Schodzę do podziemi (przechodzę „pod” ulicą). 3 ostatnie schodki - głęba. Żle wyliczone. Bywa. Czytam dalej. Wyszedłem z podziemi i idę ulicą (ciągle czytam). Dochodzę do przejścia dla pieszych. Podnoszę głowę - zielone. Idę, zrobiłem dwa kroki i SRUT. Pieprznęłem w kogoś. Okazało się, że jak zacząłem czytać, to się zmieniło na czerwone. „Przepraszam”. Czytam dalej. Ludzie ruszyli, ja też. Dochodzę do celu podróży - szkoły angielskiego i przy... ilem tak w stupe, że jak głębę zaliczyłem, to nie wiedziałem gdzie jestem... CDA się przedarło (!).

Ramzes: Ja kiedyś idę do kiosku i się pytam: „Dobry, ma pani 'Siedekszyn'?”

A ona... Poszła zobaczyć do działu z pismami... erotycznymi Po 2 minutach łaskawie wróciła i mówi mi: Przykro mi ale już nie ma (uwaga!!!) 'SIDEREKSYNY', a nawet jakby było to poniżej lat 18 nie sprzedajemy pism pornograficznych... Mój kumpel, który stał obok nie wytrzymał...

Tja, przedwczesny śmiech - to się czasem facetom zdarza. :)

Czterooka_Sowa: Dnia 15. 06. 04 ok. południa, pewna dziewczyna wybrała się z koleżanką do miasta. W zasadzie powinna się uczyć do poprawki z chemii, ale olała to. Ujrawszy najbliższy kiosk (a ściślej jego okno wystawowe) wrzasnęła: „Nowe CDA!!!”. Spowodowało to odwracanie się ludzi w promieniu ok. 0,5 km. Pożegnała koleżankę i pobięła do domu. Wyjęła ze skarbonki 20 zł. (...) Na poprawce CDA leżało obok jej ławki i przyniosło szczęście - dostała 5. Później do północy grała i czytała pismo, chrza-

niać lekcje. Przyniesione do szkoły dało 6 z polaka. Teraz urwała się z lekcji by wklepać posta na FA. I jak tu mówić, że CDA nie uzależnia? To natóg!!!!

Ale za to zapewnia dobre oceny. :)

Nowy layout CDA

Wynik ankiety na Forum CDA:

Dużo lepszy niż poprzednio - 26%
W sumie ani lepszy ani gorszy niż poprzednio - 39%
Raczej gorszy niż poprzednio - 22%
Gorszy niż poprzednio - 11%

vorio: Mi layout nawet się podoba, IMO jest lepszy od poprzednio, lecz brakuje mi ogólnie w CDA jednej rzeczy, mianowicie czy w grze jest multiplayer.

Tjord: Jak dla mnie trochę przebijany spis treści, całą resztą O.K.

Dora: Może być, ale nie podoba mi się to przy o cenie, ten pasek, zbyt słabe przejścia kolorów.

slipmosz: Moim zdaniem przyda się

Cóż za piękna śmierć, sam chyba przyznasz?

Ghost: Posadzimy ci na grobie orchidee, chcesz?

✉ Cemu wasze czasopismo zbija się na psy??? Cemu nieodpowiadacie subiektywnie na pytania??? Cemu w odpowiedziach na listy przeklinacie???

Petar

Skąd ja to mam, kurr... [tyna], wiedzieć? Zresztą (męski narząd rozrodczy) z tym! :P Ale dziękuję za opinie, że NIE odpowiadamy subiektywnie. Nie wiem, czy wiesz, co to znaczy, ale i tak dziękujemy. (Psiamać, cholera, motyla noga!)

Ghost: W drukarni mają wadliwą prasę i czasem ta zamiast dokleić okładki, bierze kilka pism, zbija razem i wychodzi z tego taki papierowy pies. Można go kupić u Griszy i Wani.

...Ale autorowi to nie wystarczyło. I napisał ponownie.

✉ Na wstępie - dajecie pełne wersje klasyków (!?), a supergier tylko dema!

W przeciwieństwie do...? Wiemy, że to beczelność i że powinniśmy dawać pełne wersje np. HL2 i dema Warcrafta 2 - ale korzystamy z tego, że większość frajerów nie dostrzega, jak okropnie ich robimy w wała. A jeśli idzie o klasyków, wkrótce damy Mickiewicza (klasyk, choć romantyk, polskiej poezji) i Groucho Marksa (klasyk dla komunistów lubiących dawne komedie).

Ja kupuję gazety tylko dlatego, że dają pełne wersje DOBRYCH gier, a nie takich szmat.

Jak się czytać nie umie, to tylko to zostaje... No, można jeszcze obrazki poglądać, jeśli się potrafi stronę przewrócić albo się opiekuna poprosi.

mały powiew świeżości i pomysł jak najbardziej dobry jak dla mnie sporo lepszy niż w poprzednich numerach.

Dominik: IMO ten layout jest lepszy od poprzedniego, widać że nie zmienili się całkowicie tylko „ewoluował”. Teraz mi osobiście wszystko wydaje się trochę bardziej przejrzyste. A poza tym dobrze że go zmieniliście, bo tamten mi się już chyba trochę znudził.

Master of the quake: Najnowszy lay jest najlepszy ze wszystkich do tej pory... to opinia czytelnika, który miał w ręce 100 edycji CDA.

Reynvan z Bielawy: Nowy layout spełnia swoje zamierzenia a to najważniejsze. Jest czytelny i łatwo się w nim połapać. Jest dobrym krokiem ewolucyjnym, a nie rewolucyjnym. I tak powinno być.

przenziu: Potwornie mnie przyniotła ta górna belka z info, ale to chyba rzeczywiście tylko kwestia przyzwyczajenia, poza tym wszystko w porządku.

Poza tym AR to nie jest kącik do dowcipów, tylko kącik do odpowiadania na POWAŻNE listy.

Mówisz? To napisz jakiś, jeżeli potrafisz. Zobaczymy, jak to jest, jak się dostaje poważny list. Może nawet nań odpowiemy.

Ghost: Tylko bez bzdur typu cała kartka wypełniona od góry do dołu tekstem: „poważny list, poważny list, poważny list, poważny list, poważny list itd.”! Aszcherze wątpię, że stać cię na więcej.

Wasze pismo jest chyba dla dresiarzy...

W takim razie powinienes natychmiast nabyć dożywotnią prenumeratę CDA.

Ghost: Dla takiego prenumeratorka osobiście ufundujemy ekstradodatkę. Taki dres tylko w paski... poziome. Obys się potem nie położył na jezdni - bo cię za zebnę wezmą.

Nie żartuj. W końcu zebry to inteligentne stworzenia.

Zresztą szkoda pisać, i tak odpowiecie albo wulgarnym tekstem, albo dziwacznyimi słówkami.

Epidiaskop, skopolamina, deifikacja, stereofotogrametria, kwas dezoksyrybonukleinowy, Czomolungma! Aha, jeszcze wulgarny tekst: idiosynkrazja! E, co mi tam, pójdę na całosc: a dyferencjał ci mi-mośrodowo - PER RECTUM!!!!

Ghost: Ten list można podsumować taką oto piękną sentencją. Vanitas vanitatum et omnia vanitas, czyli marność nad marnościami i wszystko marność.

Poza tym cena jest zbyt wygurowana... :(

Bo ja jestem Guru (Meditation?), rozumiesz - to się cenę odpowiednio. Szkoda, że nie jesteś w stanie zrozumieć tego dowcipu. Ani żadnego innego. Ale z tym można żyć. Ponure i nędzne to życie, ale ponoć nawet karaluchy mają jakiś powód

Deathsane: Nowy layout jest genialny! I kto by pomyślał, że niedawno nie sądziłem, że można coś w tym zakresie zmienić na lepsze!

military: Lepszy lay, teraz przynajmniej zawsze wiem gdzie znaleźć ksywkę autora recenzji - kiedyś to były nieźle kamuflowane, ustawiane bokiem, a czasem wcale nie było. Doczepię się tylko do zbyt prostackiej czcionki, jaką napisane są komentarze na paskach i info o grze - cała strona ładnie zaprojektowana, dużo kolorów, bajerków (a przy tym czytelna), a nad nią coś jakby wycinek z pisma urzędowego. Sugerałbym albo zmniejszenie tej czcionki, albo jej zmianę...

Suchy: Według mnie layout jest znacznie lepszy (...) Tyle, że nie byłbym sobą gdybym nie miał zastrzeżeń. Ktoś już o tym wspominał, ale powtórzę - nie pasuje mi słowo „WERDYKT”, kojarzy się z sądem a tematyka pisma przecież bardziej luzacka.

ViVO: Do starego układu zdążyłem się przyzwyczaić (czytam was bez ustanku

do istnienia, więc ty pewnie też?

Ghost: On chce powiedzieć, że w ciferkach ceny jest za dużo brzuszków, dzieci w jego wieku nazywają to górkami.

Ladies' Corner

✉ Jestem cheaterką. Teraz zapewne wiele osób spojrzy na mnie zniesmaczonym okiem, ale to prawda. Używam kodów, lecz nie po to, by oszukiwać innych lub wygrać. Ja chętniej dla fabuły. Widzicie, wiele gier ma ciekawą fabułę (Soul Reaver, Shadowman itd.), ale zazwyczaj są to gry akcji. Co ma akcja do kodów? Ano to, że prędzej dorobię się ataku serca i przegranej na pierwszym levelu niż dojdę do końca. Refleks żółwia i nerwy jak postronki nie służą dobrze takim grom. A ja raczej spec od cRPG i przygodówek jestem (tam nie używam kodów). Dzięki kodom poznałam Raziela, którego teraz ubóstwiam =)

kat.ka z Nysy

✉ Ludzie! Ostrzegam was! Nie czytacie AR z gumą w buzi! Smuggler! O mało co się przez ciebie nie udusiłam!

Ania

Wolę nie komentować, bo cokolwiek teraz napiszę, zabrzmi dwuznacznie. :)

Ghost: Dopiero z twoim nie-komentarzem zaapalałem dwuznaczność. (Ktoś mnie zrozumiał, łapki w górę! Oooo, ładnie, a teraz możecie opuścić kikucki.)

Jasne - i znowu będzie, że to JA swintuszę...

✉ Tak się składa, że zaczynam czytać CDA od AR. A tym razem było tak: wracam do domu i widzę swojego „mężczyznę” czytającego CDA. Starym, wypróbowanym sposobem przejmuję kontrolę nad CDA 06/04 (opis

od 04/98). Uważałem go za praktyczny i dobrze rozplanowany. Gdy zaopatrzyłem się w nowe CDA przez pierwsze dwa dni nie mogłem go czytać! Nowy układ graficzny odrzął mnie od lektury. Jednak po tych dwóch dniach przyzwyczaiłem się do nowego układu i dopiero wtedy dostrzegłem geniusz ludzi DTP (pozdrowienia). Wszystko jest tam, gdzie być powinno.

RoZy: Dajcie troszkę czasu sobie samym, by się przyzwyczaić do zmian. Wszystkie problemy wynikają ze starych nawyków - zobaczymy za miesiąc dwa co będzie (tj. co trzeba zmieniać).

Antyfani

*[CDA] to żalosna banda ludzi, którzy myślą, że są pępkiem tej branży...

Po pierwsze _nie_ myślą. Po drugie, wolimy być członkami branży niż jej pępkiem (to tak między nami). Chcemy mieć coś z życia. :) Taki członek to może np. łać na wszystko i nie tylko. A pępek? Tam się tylko farfocle zbierają!

WorldWideWeb: Obstawiamy - będziesz

zbyt drastyczny;;), a na pocieszenie wiskam mu do ręki Tipsomaniaka. Uciekam do kuchni (mężczyzna syty do kuchni nie zagląda, zwłaszcza jak w zlewie są gary do umycia!), przeglądam CDA... raz... drugi... ZGROZA... Opis tego, co działo się w tym momencie nadaje się tylko dla osoby wykwalifikowanej (czyt. psychiatry), w każdym razie dobrze, że kropelki walerianowe były pod ręką! Na to wchodzi mężczyzna z szelmowskim uśmiechem i mówi: „Jeśli szukasz AR, to jest w Tipsomaniaku” Takie traumatyczne przeżycie! Matronie w podobnym wieku pod trzydziestkę to naprawdę może zaszkodzić!

(...) I jeszcze jedno: Smuggler, jako Twoja wieloletnia wielbicielka ślicznie proszę o autograf :) (uprzedzając pytanie: Tak, trzy krzyżyki mogą być) (może być też na biuście, tylko poćwicz taki małutki podpis, bo większy się nie zmieści :D)

PS Jeśli walnęłam jakiegoś byka to uprzejmie przepraszam (tego byka, oczywiście)

Dharma

Takie autografy to ja zawsze, nie powiem, gotów jestem dawać aż do bólu nadgarstków. Mogę ci tam nawet, „Pana Tadeusza” przepisać... :) alfabetem Braille’a.

Ghost: Niech to Smuga żona przeczyta. Zmieni się on wtedy nie do poznania. A w zasadzie do Suwałk, na takim odcinku będą rozsmarowane szczątki Smuga.

Mówimy o grach

✉ Czytałem tekst Marcina Marzęckiego o CDA. I tam on mówił: „...potraficie pisać o grach, tak jak rozmawia o nich ze sobą młodzież...”. Większej bzdury nie słyszałem. Gracze - dresiki, którzy przeważają wśród młodzieży,

w schwytane w sieci w numerze 7/2004, czy nie? :)

Nio, co prawda lekka miesięczna obsuwa, ale to już siła wyższa.

* [CDA] kupuje tylko dla gier to czasopismo to istny szit a i tak gry są do dupy niby W&W a mi nie chce chodzić choć wymagania mam 2x lepsze niż trzeba ale nawet recki są do dupy zle ocenianie i jeszcze tępią konsole to są megadebile

Ale nie aż takie, by kupować jakieś pismo tylko dla gier, które i tak są do dupy. Takiego poziomu debilizmu nie osiągnęliśmy, mistrzu. Ucz nas!

Zobaczcie, jak niektórzy fani konkurencji postrzegają „obiektywizm”. Na pewnym forum ogłoszono sondę na temat, która gra na Cover CD jest lepsza - Gothic czy BloodRayne. Ludzie częściej głosowali na BR, co lekko spienilo antyfana.

*Przecież każdy dobrze wie że Gothic jest o wiele lepszy od Bloodrayne, ale jak widać ślepi fani CDA chcą za

mówią tekstami typu: „wyje*ana giera, jucha bucha” itp. Takie teksty przeczytałem ostatnio w Pewnym Piśmie Konsolowym. A w CDA są inne - dojralsze i z poczuciem humoru nieco wyższych lotów. Moim zdaniem nieco cywilizację młodzież, wpłatając wrecki np. gier o tematyce II WŚ informacje o działaniach wojennych z tego okresu czy też nawiązując do znanych filmów i książek. A w ten sposób młodzież polska nie rozmawia o grach. Przynajmniej jej większość.

Faramir

Myślę, że chodziło raczej o to, że potrafimy pisać/mówić o grach jak gracze, a nie robić z recenzji raport z sekcji zwłok, pisanego na dodatek przez patologa z 20-letnim stażem i będącego w depresji.

Ostry bibliotekarz

✉ Jestem czytelnikiem który nie zasługuje na honorowy tytuł stałego, bo kupuję CDA tylko wtedy gdy zainteresuje mnie jakieś demo albo pełna wersja. Czyli, muszę przyznać, często.

(...) Bardzo jestem zdegustowany rubryką „Action Redaction”. Po co drukujecie listy idiotów? Żeby się popisać jak można takiego delikwenta zgrabnie skontrować? (...) No, chyba że comiesięczna wiwisekcja kilku matolów to wymóg publiki. „Wyszukaj mi paru do sfilcowania w AR, bo nic tak nie ekscytuje tuszycy jak te kawalki gdzie ich uczymy pokory”. Wierzę że tak nie jest...

A gdyby nawet, to i cóż z tego - „chleba i igrzysk” to nie jest nowa idea. Ave caesar, morituri te salutant! A po co się organizuje galę boksu itp., itd?

Ghost: Bo spełniamy dobre uczynki. Bo, żyje sobie taki kretyń w świecie, nie zdający sobie sprawy z własnego kretyństwa. Napisze list do AR. A tu nagle

wszelką cenę udowodnić że gorsze jest lepsze. Ludzie trochę obiektywizmu i uczciwości.

Zapamiętać, że „obiektywizm i uczciwość” są wtedy, gdy masz takie same poglądy jak ten pan. W innym razie jesteś ślepy, nieobiektywny i głupi. Proste?

Różności

Podsumowanie dyskusji o wyższości pism.

kOsmos: Zawsze mnie bawiły te kłótnie :J Reset jest najlepszy... nie, Secret Service... nie, CD-Action... nie, Bajtek ... itd. Jeżeli mi się coś nie podoba to zazwyczaj na to nie bluzgam, bo jaki jest w tym sens? Nie kupuję Glamour i nie pisze na ich forum, że są do dupy bo mają śpiewane recenzje szminki lub pudru. Jak nie czytam Super Expressu to nie pisze do nich, że są cioty bo mają kiepskie artykuły itd. Cd-Action jest dla mnie jedynym magazynem komputerowym o grach, które warto kupować. Nie każdy jest doskonały, ale CDA zawsze kojarzyło mi się z zachodnimi wypaśnymi grubymi

BDAAA!!! Z grubej rury. Taki wstrząs potrafi odblokować ośrodki odpowiedzialne za myślenie. I takim - sami widzicie - dobrym aniołem jest nasz ukochany Smuggler.

Poza tym, półanalfabeci mogą odbierać łamy tym którzy naprawdę mogą mieć coś ciekawego do powiedzenia.

Ciekawy list, jak sam widzisz, zawsze się przebiję.

Z innej półki... Jestem człowiekiem bardzo mobilnym, a swoją mobilność najlepiej podkreślam dużo jeżdżąc komunikacją miejską. Czas w niej spędzony poświęcam głównie na czytanie i, jak świetnie sobie zdajecie sprawę, nie jestem w tej praktyce odosobniony. I co widzę? Widzę ludzi czytających książki, gazety codzienne, „Politykę”, czasami „Wprost” i inne tytuły, natomiast pasażera z CDA w ręku widziałem raz. Jeśli uwzględnić mnie, to dwa razy (licząc siebie jako jednego, bo mnie widziałem zawsze tego samego). Można taki stan rzeczy wytłumaczyć na kilka sposobów:

- czytelnicy CDA rekrutują się głównie spośród wyższej kadry menedżerskiej, mają samochody i nie korzystają z autobusów;
- czytelnictwo CDA jest w Warszawie dramatycznie niższe niż w innych regionach kraju, biała plama można powiedzieć;
- czytanie CDA w miejscu publicznym jest odbierane przez czytelników jako coś wstydlivego, toteż oddają się lekturze wyłącznie w domowym zaciszu;
- zawartość czasopisma której nie da się włożyć do czytnika CD jest po zakupie natychmiast przeznaczana do recyklingu.

OK. Bardzo to złożliwe itd. Doceniam. A teraz zadam proste pytanie: a widziałeś tam czytających INNE pisma o grach? I jaki był stosunek czytelników tamtych pism do ilości czytelników CDA? Gdybyś

mi magazynami z masą screenów i tekstu. I nie kupuje CDA dlatego, że co miesiąc dają gry. (...) I jak dla mnie CDA ruź! Ale też: respect to TOP SECRET (ale ten stary) R.I.P.

Pedigri: Nie ma się co dziwić, że ten i wielu innych krytykantów będzie was kupował, bo w końcu chce zobaczyć czy ta „thuszliwa i gupia retakcja odpowiedzi” ma na ich konstruktywną, dobrane argumentowanie krytykę. Nie miałbyż tego żadnej radości widząc, że bez jego wiedzy list wyśladował do kosza. Takiemu należy przede wszystkim na wątpliwym rozgłosie i satysfakcji, że komus popsuł dzieło.

Po lekturze odpowiedzi to on zwykle ma popsute dzień...

A na koniec info dla tych, którzy popłakiwali, że w nr 100 daliśmy cienkie gry. W obu liczących się ankietach pt. „jaka gra dodana do pisma była najlepsza” bezapelacyjnie wygrało Deus Ex. Warcraft 2 w jednej z ankiet był... drugi, a w innej - trzeci. Wyprzedził go Thief 2 z sojusznikiem Clicka. I co wy na to, marudy jedno, a? :)

stale i wciąż widział czytających pismo XX czy XY, a CDA nie - wtedy rzeczywiście byłby to powód do namysłu. A tak? Nie wiem, czemu nikt (albo prawie nikt) nie czyta CDA (czy innego pisma o grach) w komunikacji miejskiej. Być może czytelnicy owych pism uważają, że to lektura wymagająca ciszy i skupienia? :) To już raczej problem dla socjologów, nie dla nas. Co do mnie, czasem widuję ludzi czytających CDA w tramwaju...

(...) Jeszcze jedna uwaga. Jestem naprawdę pewien podziwu dla waszego uporu w promowaniu wersji polskojęzycznych. Ale nie udawajmy że dystrybutorzy dokładają nadludzkich wysiłków wyścignąć po to żeby wszystko polonizować i dostarczyć graczom produkt jak najwyższej jakości. Wręcz przeciwnie. Żeby program uchronić przed tak zwanym reeksportem, trzeba go, mówiąc brutalnie, spie**lić. Wydać w takim języku żeby żaden Brytyjczyk nie miał z nim szans.

Polonizacja jako metoda zapobiegnięcia reeksportowi to żadna tajemnica - sami o tym kilka razy pisaliśmy. Ale dzięki temu zabiegowi również cena polskiej wersji często jest dużo niższa niż wersji zachodniej. Co w tym złego? Oczywiście przy założeniu, że lokalizacja zrobiona jest starannie? Zauważcie, jaki fajny paradoks wyszedł: dystrybutor wyklada kasę na spolszczenie po to, by móc sprzedawać grę... TANIEJ, niż gdyby nią handlował w wersji angielskiej!

(...) Przeczytałem cały mail i wyszło mi że jestem do was niemalże wrogo nastawiony. To nieprawda, skoro kupuję CDA i jeszcze piszę maile, to znaczy że jestem prawie fanem. Uważam pismo za przeciętne, ale najlepsze z tych które są. Najlepsze pisma o grach już niestety BYŁY...

Bibliotekarz

Za xx lat (powiedzmy - 99) ludzie będą przeciwstawiać BYŁE CDA, które BYŁO świetne, genialne (a szczególnie ten, no, jak mu tam... Smuggler) :P temu, które jest teraz. Zakład? Tak jest zawsze - umiemy coś docenić naprawdę dopiero wtedy, gdy to stracimy. No i z biegiem lat wydaje się nam to coraz piękniejsze. (A to oznacza, że będę wówczas wspomniany jako facet z lekko inteligentną gębą...)

Ghost: Za xx lat. Ekhm, co to ja chciałem... Aaaa, już wiem. Szanowny kolego, dziś wtorek, nieprawdaż? Więc dziś moja kolej noszenia sztucznej szczęki, oddawaj ją. Wyrodney Smugglerze. Za to ty dziś nosisz moją prawą sztuczną nogę. A pamiętasz CD-Action? Kiedys do niego pisali - to było pismo! Ta sława, te wywiady, autografy i wizyty w zakładach pracy...

Rozszyfrowani?

✉ Czy to że w cda tak dużo reklam, ostatni zdarzają się nawet nie brzoźwe oznaczenia, że wasze pismo siada? Tzn. czy nie jest tak że ta ilość reklam to histeryczna próba ratowania pisma z kłopotów finansowych?

Marcin W.

Naturalnie, że tak. Stąd Bill G. tak gorątkowo gromadzi te swoje miliardy dolarów. To jego histeryczna obrona przed groźbą popadnięcia w długie sklepie, w którym kupuje kornfleksy. I jak to sobie wyobrażasz: rozsylały listy „drodzy reklamodawcy, właśnie padamy na ryja, bo nikt nas nie chce czytać, więc wykupicie u nas tak dużo reklam jak tylko możecie, bo to nasza jedyna szansa, aby zgarnąć jakiś szmal od frajerów i pojechać za to na wakacje na Karaiby. Help us, Obi-Wanie [i Obi-Wanki]” A oni oczywiście radośnie „jasne, od dziecka marzymy, by dawać reklamy tam, gdzie nikt ich nie zobaczy i jeszcze płacić za to sporą kasę”. I mało się nie pozabijają, kiedy leżą z cashem w zębach...

Prawda jest taka, że IM WIĘCEJ reklam w piśmie, tym lepsza jego kondycja - to właśnie padające pisma są ich niemal pozbawione, gdyż wtedy wszyscy realizują szczerzą strategię „abaaandon shiip, reklamodawcy mają pierwszeństwo!”... I trudno się temu dziwić. Reklamy są, że tak powiem, jak pawi ogon - im ich więcej, tym mocniejsze pismo, itd.

Fróstrat Zone

✉ Jak mogłiscie dac cd z klepatra ja ta gre mialem jako cd oryginalny a teraz mam od was i po co ja kupowalem wasz cdaction skoro jurz to gre mialem ale byly tam teraz inne zeczy mogliscie przeciez dac inna gre np call of duty bo ona sie dlugo sciaga a tak bylaby szybciej a nie jakas kleopatra ktora juz mam. podkreślajac nie podoba mi sie takie nie szanowanie ludzi przezez oni was kupuja i wydaja wasna kase na ktura musieli przeciezec zapracowac powinniście laczyc sie z ludzmi aby poznac ich chęci anie myslęc tyko o sobie i wasnej kasie wy typy.

michał

OK. Zatem od czasu do czasu będę jeszcze myślał o tobie i twojej kasie. A dokładniej: jak ją od ciebie wyciągnąć. Zadovolony? Ty z kolei pomyśl niekiedy o ortografii, interpunkcji... W ogóle pomyśl... o czymkolwiek. To dobrze robi na poziom IQ.

Ghost: Łączymy się z ludźmi. Halo, halo - tu wóz transmisyjny. Nadajemy bezpośrednią relację z ludziami. Jak się panu podoba Kleopatra... że fajna babka - to wiem, ale nam chodzi o taką grę Kleopatra. Pan wie, taką z piramidami. Nie, nie, nie chodzi nam o system argentyński... Zaraz, jaki oszust. Pan odłoży tę broń. kaaaaa, Wania, ratuuuuuuu!

✉ wy debil!!!!!! powinnni was zmnożyć w psychiatryku!!!!!!

owsik, z odbytu smuglera

Znaczy - mam cię w dup***? Zgadza się. Pozdrów tasiemca ode mnie. Zaraz będziesz miał przesr***.

Panopticum

✉ Witam Państwa! Piszę do Państwa w bardzo przykrych sprawach. Otóż kupiłem numer Państwa gazety wraz z dołączoną płytą DVD. Rzeczona płyta po włożeniu do napędu (nagrywarka

DVD firmy Sony) po ok. 5-ciu minutach pękła i jej szczątki uniemożliwiały dalsze użytkowanie mojej nagrywarki w żadnym celu czyli odczytu bądź nagrania. Wartość w/w nagrywarki to ok. 700 zł, którą to kwotę proszę przelać na moje konto. Ponadto sędzę, iż na okładkach edycji DVD należy umieścić informację o niebezpieczeństwie uszkodzenia czytelnika. W imieniu mojego kolegi proszę także, aby na okładkach umieszczać wymagania dołączonych płyt (kupił on edycję DVD, pomimo tego, że nie posiada stosownego napędu)

PS. Liczę na szybki zwrot wartości nagrywarki.

PS.II Sądzę, iż ten list powinien się ukazać w AR ku przestrodze innych czytelników. Proszę tylko o poważne potraktowanie mojej sprawy przez Pana prowadzącego tenże dział. Z powozaniem

Maciej G. [namiary znane]

Powa(r)znie? OK. Sam tego chciałeś. Drodzy czytelnicy, ostrzegamy - aby uruchomić Coverki CDA, trzeba mieć komputer PC z napędem CD/DVD. Nie, nie taki jak ma Gosia - to jest konsola. Nie, ten też nie - to jest stary C-64. Uważaj, bo się zaraz rozle... No, mówiłem przecież, cholercia. Ej, tamto z kolei to jest mikrofalówka, odradzamy wkładanie do niej płyt. Nasze płytki DVD (diii-viii-iii-diii albo defal-de) wkładamy tylko do PC-tów, w których są napędy Diii-Fal-Deee (powinno być napisane na klapce albo gdzieś w okolicach). Poza tym ostrzegamy, że przy braku szczęścia płytką można się skaleczyć, można się o nią potknąć, poślizgnąć na niej, może też ona fatalnie utknąć w gardle, np. przy próbie połknięcia, a jej odczytanie za pomocą cyrkiła może trwać długo i w efekcie da porysowane dema. Uważajcie też, aby klapka napędu nie przycięła waszych palców, a monitor nie spadł na głowę - bo i to się może pechowcom zdarzyć. A jeśli już coś się wam przytrafi, odradzamy pisanie listów do AR aż do momentu, gdy poczujecie się lepiej. Kiedy już napiszecie - mimo wszystko, na litość boską, nie prosicie przynajmniej o poważne traktowanie - bo to działa na mnie jak czerwony byk na płachtę...

A tak (naprawdę) serio: szansa, że płyta rozleci się w napędzie zawsze jest - nieduża ale jest, bo nikt nigdy i nigdzie nie da ci 100% gwarancji, że tak się nie stanie. Wsiadając do samochodu też masz szansę (bodaj 1:3,000,000), że zginiesz w wypadku. Czy jednak w samochodach widziałeś tabliczki „uwaga: użytkowanie grozi śmiercią”? I czy żądasz od np. dilerów Forda odszkodowania za to, że miałeś wypadek w wozie akurat tej marki? A dla twego kolegi dobra rada: CZYTAJ co jest napisane na okładce CDA. Jeśli nie dostrzegasz kilkunastymetrowych literkach DVD to czas wybrać się do okulisty. A jeśli je widzisz, ale nie rozumiesz, co czytasz, pretensje miej do siebie i swoich nauczycieli. Swój drogą, kiepscy są - sądząc z ortografii listu. Powinni iść do k o n t a.

L&L

PS. Z ory przepraszam za błędy ortograficzne ale jestem dyslektykiem i nie chciało mi się sprawdzać.

XX [namiary znane]

Tak to jest. :(„Jestem dyslektykiem, więc nie muszę się starać, bo po co, jeszcze się przemęczę, wali mnie to”. Nawet dyslektyk - prawdziwy, gdyby tylko chciał, mógłby coś - cokolwiek! - z własnym tekstem zrobić. No, ale po co, chrząnąć to, ma się przecież na to papier. Wiesz co - a mi się nie chciało na twój list porządnie odpowiadać. Bo jestem leniem. I też mam papier. Po cukierku.

Ghost: Powinien przeproszać z dołu, bo widzę, że „I” wstawia prawidłowo.

Wiem tak... mam mieć na lekcję polskiego opisać wybrany artykuł (recenzja) z wybranego czasopisma a tymczasem jest CDA ale jest jeden problem chce opisać jakąś recenzję a wybrałem recenzję która pisał smugler wiec chce wiedzieć jak sie nazywa smugler (bo raczej nie napisze ze ta recenzję napisał smugler) wiec bardzo proszę podajcie mi imię i nazwisko smuglera (oczywiście jak możecie) bo jest mi bardzo potrzebna do szkoły ta recenzja jest z setnego numeru gra counter strike condition zero (nawet gdyby to inny typ/gosc :) pisał bardzo proszę podajcie mi jego imię i nazwisko)

PeteR

Imię i nazwisko smuglera to - Smuggler. Przez duże S i podwójne „gie”. Uważaj, byś w takie „gie” nie wdepnął, bo śmierdzi jak duże „G”.

Ghost: Smuggler, jak śmiesz się przede mną podsywać!!! Napisałeś za mnie recenzję i jeszcze beczelnie nie zaprzeczasz? Jeśli się dowiem, że wzięłeś też moją kasę, to cię będę straszył do końca życia. Jakem Ghost autor reki CS:CZ.

Zawsze uwarzałem was za zwykły szmatławiec jednak gdy zobaczyłem Blood Rayna to dostałem olśnienia i teraz uwarzam was za Co-ol!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!) najbardziej podobam mi się gnojenie ludzi przez Smuggla HA!! HA!! HA!! raz omal nie zginęłem ze śmiechu przez was bo zakosztowałem sie sernikiem ;=)

XX [namiary znane]

Hmmm... trochę szkoda. Szczęście było tak blisko. :) Średni poziom inteligencji by wzrósł, no i w ogóle. A nie mógłbyś przynajmniej nadal uważać nas za szmatławiec? Poczłubym się lepiej wiedząc, że taki ktoś jak ty nie ma o nas dobrego zdania... (Skoro lubisz, jak się ludzi gnoi, miałeś tu gratisowe gnojenie indywidu-alne. Podobają się?)

Ghost: O, witaj nawrócony. Sekta CDA pod wezwaniem Wielkich Naczelnych świądków ci. Oczekuj wizyty naszych świądków na przystanku metra w Siemiatkowicach Górnych w drugą środę od święta nawróconych.

cześć! jestem patryk napisałem recenzję do nowego CD-action ma tylko 8 lini ale można dać obrazki dotyczy gry Wolfenstein jeśli jesteście zainteresowani to muj mail...

Patryk

Cienkójemy, nie skoszystamy. Za długą jeżd. No i nie kcmemy miedż asz tag agtółnyh recenzii, bo sie czytelniką we łbáh popszeffraca.

Ghost: To ją zablokowałem. Jeszcze by zabrakło miejsca na moją 6-linijkową recenzję Doooma 3.

Wkurzają mnie oskarżenia o komercyjność... Ech, każdy, kto sprzedaje swoją sztukę, bierze za to, co robi pieniądze, jest w pewien sposób komercyjny... Jak to ktoś kiedyś powiedział: Każdy artysta jest dziwką (mniej więcej tak to brzmiało :)... A CDA jest „dziwką” wyjątkowo dobrą i do tego wcale nie tak strasznie drogą, jak to mawiają niektórzy... Stosunek jakości świadczonych usług do ceny jest tu naprawdę znakomity... :-P

Sebastian Otto

Nie pytam, skąd znasz (za przeproszeniem) stosunek ceny do jakości w przypadku takowych usług, ale co po myślałem, to moje. Dzięki Bogu, że choć jeden (jak do tej pory) w tym kąciaku zna ortografię i umie stawiać kropki itd. w tekście.

Ghost: Ja też umiem. Patrz... kropczki. A tak przy okazji - Smug, jeśli CDA to eeeee... kobieta pracująca, to my jako utrzymujący się z niej jesteśmy... hmmm. Ten gościu to chyba nas jednak obraził. Subtelnie, ale obraził. Daj Wani jego adres!

Właśnie przerobiłem najnowszy numer (tu powinno być trochę wazeliny, ale zużyłem prawie całą w szkole kiedy tłumaczyłem się wychowawczyni ze spóźnienia na pierwsze godziny lekcyjne (ech, to granie po nocach...) i resztki będę musiał siłą wyciskać z tubki, więc do rzeczy).

kancers

No, dwóch. Uratowaliście honor tego działu :) - jesteście Ludźmi, wcześniej same Ludziska pisali.

Ghost: Rany. Jeden pisze o „dziwkach”, drugi o wciskaniu z wazeliną. Ech - i znowu jakaś mamusia przysła list, że CDA to pismo porno-tego-no-graficzne.

Coś takiego, dwa razy odpowiedział na listy w AR, a już mu się w głowie pop...rzewracało i wszystko z jednym kojarzy. Ciekawe, co ja w niej mam po blisko 100 edycjach AR?

Wakacyjnie zlewali z różnych złomali

Smuggler & Ghost
[...of Mr Jedi?],

lenini, bo od upału(he, he)

ledwie żywi

Nam na imię Piotr
[redacted], mam problem
z uruchomieniem gier
takich jak: Call of Duty czy
Medal of Honor.
Po winstalowaniu i
skopiowaniu czo-
uchamiam grę i po
walce z komputerem
pisze OpenGL.
Roszę o przestanie mi
tego pliku OpenGL.exe. i
opis co jak mam zrobić
/ MOJ ADRES

Wiesz co, czasem to normalnie mam chęć chwycić już nie zardzewiałe grabie, a po prostu łopatę i walić nią po durnych łbách nadawców takich listów. Facet, nie rozdrabniaj się - napisz do producenta, np. „wasze gry, które kópiem na giełdzie som do dopy, bo nie chom działać! Rzonam wymiany!!!!”. Albo ukradnij w sklepie baton czekoladowy i zgłoś pretensję do kasjerki, że niesmaczny był. Nie wiem, czy bardziej podziwiać twoją beczelność, czy bezmyślność... NIGDY więcej nie piszcie do nas o problemach z pirackimi wersjami gier!!! Grrrrrr... No i witamy w klubie „Poszukiwaczy Open GL”.

GDZIE JEST LINIA KOMENDY?

Masz mieć skrót [Kone] do gry. Zakładam, że masz takową ikonkę na ekranie. Klikamy ją prawym przyciskiem myszy. Z menu wybieramy WŁĄCZENOŚCI i klikamy. Otwiera się kolejne menu. U góry widać opcję SKRÓT. Klikamy go, co owocuje otwarciem menu. W nim znajdujemy OBIEKT DOCELOWY - to właśnie styma linia komend!!!



DLA TYCH, CO LUBIĄ CHODZIĆ NA SKRÓTY

Tipsy >>>

Hitman: Contracts

Cheat menu

Na początek za pomocą Notatnika musisz otworzyć znajdujący się w katalogu gry plik: **hitmancontracts.ini** (na wszelki wypadek zrób jego kopię!). Na końcu dopisz dwie linijki:

EnableConsole 1
EnableCheats 1

Dzięki temu będziesz mógł w czasie gry włączyć specjalne okienko do wybierania kodów (uruchamia się je klawiszami [Shift] + [Enter]). Poruszasz się po nim za pomocą klawiszy kursora góra/dół, zaś prawo/lewo służy do włączania/wyłączania opcji (0 - wyłączona, 1 - włączona). Kod zatwierdza się klawiszem [Enter].

Inny sposób

Dodaj dwie linijki do pliku, tak jak w sposobie pierwszym. Potem w czasie gry włącz konsolę klawiszem [-] i wpisz dowolny z poniższych kodów:

IOISLO - slow motion
IOIER - bomba
IOIHITLEIF - zdrowie na maks
IOIHITALI - tryb Boxing
IOILEPOW - śmiertelny ładunek
IOIGRV - grawitacja
IOINGUN - tryb Nail Gun
IOIPOWER - tryb Mega Force
IOIRULEZ - god mode
IOIPENNY - ?
god 1 - god mode
invisible - niewidzialność
giveall - wszystkie bronie i przedmioty
give some - większość broni i cała amunicja
give <nazwa_przedmiotu> - przywołuje wybrany przedmiot

Lista przedmiotów

weapon_ak47, weapon_aug, weapon_awp, weapon_deagle, weapon_elite, weapon_famas, weapon_fiveseven, weapon_g3sg1, weapon_glock18, weapon_m3, weapon_m4a1, weapon_mac10, weapon_mp5navy, weapon_p228, weapon_p90, weapon_scout, weapon_sg550, weapon_sg552, weapon_tmp, weapon_ump45, weapon_usp, weapon_xm1014

end level - kończysz poziom
infammo - nieskończona amunicja

Wszystkie poziomy

Za pomocą Notatnika otworzyć znajdujący się w katalogu gry plik: **hitmancontracts.ini** (na wszelki wypadek zrób jego kopię!). Znajdź w nim linijkę:

DefaultScene=AllLevels\Logos.gms"

I zmień ją na:

DefaultScene=AllLevels\LevelMenu.gms"

Odblokowanie broni

Musisz zdobyć rangę Silent Assassin'a w kolejnych misjach:

Misja 1 - dwa CZ 2000

Misja 2 - dwa Micro Uzi

Misja 3 - dwa Silverballery z tłumikami
Misja 4 - dwa Magnumy 500
Misja 5 - dwa Sawed-Off Shotgun
Misja 6 - M4 Carbine Silenced Assault Rifle
Misja 7 - dwa SG220 .S
Misja 8 - MP5 z tłumikiem
Misja 9 - AK 74 z tłumikiem
Misja 10 - dwa GK 17
Misja 11 - dwa Micro Uzi z tłumikami
Misja 12 - snajperka z tłumikiem

Odblokowanie miniguna

Ma go pacjent trzymany za zamkniętymi drzwiami w piwnicy w misji 1: **Asylum Aftermath**. Kluczem do tych drzwi znajduje się w misji 9: **The Wang Fou Incident**. Nazywa się on **Orthmeyer's Keycard** i leży na biurku Lee Honga, w biurze na piętrze jego posiadłości. Gdy go znajdziesz, skończ misję i zapisz stan gry. Wróć do głównego menu i rozegraj misję 1. Udaj się do północnej części mapy, obróć się w prawo w małym pokoju z mrugającym na czerwono czujnikiem na suficie. Przejdź przez drzwi na zachodzie i pozbądź się pacjenta, a będziesz miał minigun.

Odblokowanie podwójnych złotych Desert Eagle

Gdy weźmiesz już minigun, wykonuj dalej misję, aż dotrzesz do dużego pokoju z oknami, drzwiami na przeciwko ciebie oraz chodzącym dookoła pacjentem. Po prawej znajdują się schody na dół oraz drzwi z czerwoną lampką na górze. Wejdź do środka, a znajdziesz dwa złote Desert Eagle.

Powrót z zaświatów

Gdy twój pasek życia dojdzie do zera, rozpocznie się czarno-biały filmik ilustrujący twoją śmierć. Jeśli w jego trakcie trafisz w głowę czterech różnych przeciwników, powrócisz do życia.

Manhunt

Kody

Aby poniższe kody były aktywne, najpierw musisz ukończyć obydwa poziomy z pięcioma gwiazdkami. Same kody wpisuje się w głównym menu:

urunfast - przejdź poziomy 1, 2 - tryb Runner
allrdeaf - przejdź poziomy 3, 4 - tryb Silence
healback - przejdź poziomy 5, 6 - regeneracja
theyboom - przejdź poziomy 7, 8 - Helium
Hunters
ugotarms - przejdź poziomy 9, 10 - pełny ekwipunek
uhithard - przejdź poziomy 11, 12 - superpleść
bunysuit - przejdź poziomy 13, 14 - ubranko
Rabbitta
hellsuit - przejdź poziomy 15, 16 - ubranko
Monkey
evileyes - przejdź poziomy 17, 18 - niewidzialność
piggsuit - przejdź poziomy 19, 20 - ubranko
Piggsy

Odblokowanie minigier

Hard as Nails - przejdź poziomy 1-5 z co najmniej 3 gwiazdkami

Brawl Game - przejdź poziomy 6-10 z co najmniej 3 gwiazdkami

Monkey See, Monkey Die! - przejdź poziomy 11-15 z co najmniej 3 gwiazdkami

Time 2 Die - przejdź poziomy 16-20 z co najmniej 3 gwiazdkami

Painkiller

W czasie gry naciśnij [-], by wyłączyć konsolę, a następnie wprowadź dowolny z kodów i zatwierdź go klawiszem [Enter]. Uwaga - większość kodów działa tylko na poziomach trudności Daydream oraz Insomniac!

pkammo - amunicja na maks
pkpower - amunicja i zdrowie na maks
pkweapons - dostajesz wszystkie bronie
pkgold - dodatkowe złoto
pkkeepbodies - włącza/wyłącza znikające ciała
pkkeepdecals - włącza/wyłącza znikające łuski
pkdemon - włącza/wyłącza zamianę w demona
pkweakemies - włącza/wyłącza słabych przeciwników
pkalwaysgib - włącza/wyłącza bardziej makabryczne śmierci
pkgod - włącza/wyłącza god mode
pkhaste - włącza/wyłącza przyspieszenie
pkweaponmodifier - włącza/wyłącza modyfikację broni
weaponspecular <0 lub 1> - włącza/wyłącza celownik
showweapon <0 lub 1> - włącza/wyłącza pokazywanie broni
bullettime - włącza/wyłącza bullet time
fov # - ustawia pole widzenia na # stopni (standardowo 90)
hudsize # - ustawia wielkość HUD-a
crosshair # - zmienia wygląd celownika (standardowo to 1)
speedmeter <0 lub 1> - włącza/wyłącza wyświetlanie prędkości gracza
msensitivity # - zmienia czułość myszki (standardowo 40)
msmooth <0 lub 1> - włącza/wyłącza wygładzanie ruchu myszki
quit - wyjście z gry

TOCA Race Driver 2

Kody wpisuje się w zależności od Access Code.

Access code 6068

VTFLCBEN - wszystkie wozy i mistrzostwa prócz 3 bonusowych mistrzostw
OTNUUYYY - wszystkie wozy i mistrzostwa
TKDSPYHV - zwiększa moc wszystkich wozów
NXJGVUOI - wozy z przednim napędem robią się tylnonapędowymi
AMYKURRW - włącza uszkodzenia
KRCQTBP - odblokowuje wszystkie filmiki

Access code 7018

TSCNJDRS - wszystkie wozy i mistrzostwa prócz 3 bonusowych mistrzostw
UDFCGFCM - wszystkie wozy i mistrzostwa
NULPUXTH - zwiększa moc wszystkich wozów
ZRIGBBHY - wozy z przednim napędem robią się tylnonapędowymi
XGAAYRSP - włącza uszkodzenia
BAAAEPU - odblokowuje wszystkie filmiki

Access code 8426

NYOOTWCF - wszystkie wozy i mistrzostwa prócz 3 bonusowych mistrzostw
NYOOTWCF - wszystkie wozy i mistrzostwa
LLNWUGXT - zwiększa moc wszystkich wozów
DBXLYJU - wozy z przednim napędem robią się tylnonapędowymi
GFNPIDBY - włącza uszkodzenia
WVUMRMJ - odblokowuje wszystkie filmiki

Access code 9535

LRCHBQJ - wszystkie wozy i mistrzostwa prócz 3 bonusowych mistrzostw
GXZCDRMQ - wszystkie wozy i mistrzostwa
LBHXBAAA - zwiększa moc wszystkich wozów
DEPEXGAA - wozy z przednim napędem robią się tylnonapędowymi
ILKGJUG - włącza uszkodzenia
RQPIZZOU - odblokowuje wszystkie filmiki

Access code 4707

KTQMDZVI - wszystkie wozy i mistrzostwa prócz 3 bonusowych mistrzostw
VRWZWIE - wszystkie wozy i mistrzostwa
NYLLXYMT - zwiększa moc wszystkich wozów
OYKAKZIQ - wozy z przednim napędem robią się tylnonapędowymi
FRKBNMUE - włącza uszkodzenia
HZOLMXZN - odblokowuje wszystkie filmiki

Access code 0798

AFRDKGIT - wszystkie wozy i mistrzostwa prócz 3 bonusowych mistrzostw
EJUEBCQP - wszystkie wozy i mistrzostwa
CWVVFUETA - zwiększa moc wszystkich wozów
MNEYXYVK - wozy z przednim napędem robią się tylnonapędowymi
EZXYFQWV - włącza uszkodzenia

Access code 3803

FRKBPWYY - wszystkie wozy i mistrzostwa prócz 3 bonusowych mistrzostw
HZOLAQEZ - wszystkie wozy i mistrzostwa
NYSFGPXE - zwiększa moc wszystkich wozów
VJMEHNZR - wozy z przednim napędem robią się tylnonapędowymi
KTMNLEY - włącza uszkodzenia
VRWZMNGW - odblokowuje wszystkie filmiki



Dobra gra na deszcz i słotę nie jest już kłopotem

99,00 SOLDIERS Soldiers: Heroes of World War II	69,00 SOLDIER OF FORTUNE 2 Gold Edition	119,00 FAR CRY	39,90 Medal of Honor Allied Assault	39,90 BATTLEFIELD 1942 Classic	129,00 BATTLEFIELD Vietnam	99,00 CALL OF DUTY Call of Duty (PL)	122,90 COUNTER STRIKE Condition Zero	74,90 SHREK 2 (PL) ZABAWNA CENA
19,90 FIGHTER PILOT	19,90 FUTURE COP L.A.P.D.	19,90 NUCLEAR STRIKE Jedzie dalej z 3D	129,00 HARRY POTTER i więzień Azkabanu	89,00 BLITZKRIEG Horizont w ogniu	19,90 AIRFIX Dogfighter	132,90 MANHUNT	119,00 SILENT HILL 3 (DVD)	69,00 SCHIZM II Kameleon
39,90 RED ALERT	19,90 POPULOUS the Beginning	19,90 AQUARIUM	99,00 SACRED (PL)	139,00 HIDDEN & DANGEROUS 2 (PL)	79,00 SIMS DELUXE (zawiera gry Sims + Sims Światowe Zycie)	19,90 COMBAT MISSION Gold (PL)	79,00 NEVERWINTER Nights: Hordes of Underdark (PL)	99,90 ŚWIATYŃIA Pierwotnego Zła (PL)
19,90 Madden NFL 99	134,90 Need For Speed Underground	29,90 Pet Soccer (PL)	29,90 Pet Racer (PL)	89,00 Syberia 2 (PL)	89,00 Colin McRae Rally 04 (PL)	99,00 RTCA Race Driver 2 The Ultimate Racing Simulator (PL)	39,90 Need for Speed Porsche 2000	119,00 Euro 2004 - Portugal
139,00 SHELLSHOCK NAM '67	29,90 Air Strike 3D	149,00 Thief: Deadly Shadows	119,00 Splinter Cell: Pandora Tomorrow (PL)	29,90 Red Faction II	89,00 Singles - flirt up your life (PL)	132,90 Vietcong Purple Haze	139,00 Joint Operations: Typhoon Rising	99,00 Star Wars Knights of the Old Republic (PL)

Splinter Cell (PL)

Rainbow Six 3: Raven Shield (PL)

Throne of Darkness

Legacy of Kain: Defiance

Sims Abrakadabra (PL)

Hard Truck 18 Wheels of Steel

Polanie II

Emergency 2

dźwięki, filmy, dźwięki, filmy, dźwięki, filmy, dźwięki, filmy

25,00 MOVIES LOOP	79,00 MAGIX Soundpool 6 2.500, 848 Sound Latin Salsa, Dance vol. 2, Nu Crossover, 5 x CD.	49,90 MAGIX Hip Hop Maker Uliczna rewolucja na Twoim PC. Freshie, Eastcoast, Westcoast, Battle Rhymes, Old School, Break Dance i wiele innych stylów w zasięgu twoich rąk.	99,00 MAGIX CD+DVD Istotnie dołączone centrum profesjonalnego "wykonania" własnych płyt CD & DVD.	49,00 MAGIX technic maker Maszyna techniki Twojej wyobraźni na Twoim PC. Dostaniesz 5 płyt z samplami GRATIS!	399,00 MUSIC MAKER	119,00 MUSIC MAKER 2003 Perfekcyjna swoboda, kilka kliknięć stworzy - miksy, płyty audio - dodawaj sekwencje wideo - zapraszaj się online - rozrywaj miłośników do znanych.
------------------------------------	---	--	---	---	-------------------------------------	---

American Conquest (PL)	109,90	NHL 2004	139,00	Syberia (PL)	49,00
Batman Vengeance (PL)	72,90	No One Lives Forever: Contract J.A.C.K.	94,90	Taxi Challenge	29,90
Battlefield 1942	39,90	Piraci z Karaimów (PL)	49,00	Taxi driver	27,90
Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII	79,00	Nosferatu (PL)	69,00	TOCA Race Driver	49,90
Battle Collection (Medieval + Viking Invasion)	164,90	Polanie II	49,00	Tomb Raider: The Angel of Darkness	132,00
Beyond Good & Evil (PL)	119,00	Post Mortem (PL)	49,00	Warcaby	49,00
Big Mutha Truckers	79,00	Pinbale i gry zręcznościowe	74,90	Warhammer 40K: Fire Warrior	59,00
Blitzkrieg (PL)	119,90	Piraci z Karaimów (PL)	94,90	Złota Edycja Warcraft III + Frozen Throne	99,00
Bolting (kregle)	19,90	Prince of Persia: Piaski czasu (PL)	119,00	Wiedza Piersieci: Wojna o Piersień	133,90
Breed	119,00	Project IGI 2: Covert Strike (PL)	19,90	Worms 3D (PL)	93,90
Call of Duty (PL)	99,00	Rayman 3: Hoodlum Havoc (PL)	59,00	UFO: Kojelne Starcie (PL)	94,90
C&C Generals Zero Hour	79,00	Reah dvd/CD	42,90	Urus Ages Beyond Myst	99,00
Championship Manager 4 (PL)	49,90	Reah+Schizm	59,00		
Chromium Złota Edycja (PL)	69,90	Return to Castle Wolfenstein	59,00		
Colin McRae Rally 3 (PL)	89,90	Runaway a Road to Adventure (PL)	72,90		
Comanche 4	34,90	Setters IV (PL)	53,90		
Commandos 3	99,00	Schizm (dvd lub 5CD)	42,90		
Destination to Berlin	134,90	Schizm II Kameleon	79,00		
Diablo II + Diablo II	99,00	Sims Balanga (PL)	59,00		
Pan Złotoczenia (PL)	79,00	Sims City 4: Rush Hour	73,90		
Dino Crisis	79,00	Sims - Double Deluxe (PL)	59,00		
Disciples II: Bunt Efiów (PL)	19,90	(zawiera The Sims, Światowe Zycie i Balanga)	134,90		
Empires: Dawn of the Modern World	164,90	Sims zwierząt (PL)	74,90		
Enter the Matrix	19,90	Sims gwiazdy	79,00		
Etherlords II (PL)	39,90	Sims wakacje (PL)	59,00		
FIFA 2002 Classic	135,00	Star Wars: Jedi Knight Jedi Academy	165,00		
Fifa 2004	92,90				
Gothic 2 (PL)	92,90				

kierownice i pady PC

49,00
Saitek P120
- cztery standardowe cyfrowe przyciski "fire"
- dwa cyfrowe spusty
- doczepiany mini-kontroler
- ośmiokierunkowy cyfrowy "krzyżyk"

119,00
Saitek P880
- sześć standardowych cyfrowych przycisków "fire"
- dwie analogowe gałki
- ośmiokierunkowy cyfrowy "krzyżyk"
- programowalny przycisk "shift"
- dwa cyfrowe spusty

169,00
Kierownica Saitek R220
- cztery standardowe cyfrowe przyciski
- dwa cyfrowe "wioselka"
- pedały gazu i hamulca
- możliwość wyboru sposobu montażu

Defender of the Crown (PL)	9,90	Dethkarz	19,90
Conflict zone	9,90	Home Architekt 3D 4.0	19,90
Opsys PL	9,90	Architekt domów i wnętrz	19,90
Resurrection	9,90	Rage of Mages Necromancer	19,90
Megacore 3 PL	14,90	RIM - wojna o planetę II	19,90
Crime Cities	19,90	Seven Kingdoms II: The Fabled Wars	19,90
Cosmopolitan Virtual Makeover 3	19,90	World War III PL	19,90
Ambient dub	25,00	Hip hop 2	25,00
Dance	25,00	Hip hop 1&2	39,00
Future wave	25,00	Hip hop 3	25,00
Hard house electro	25,00	Minimal techno trance	25,00
Klimatyczne brzmienia	25,00	Music party system 1	25,00
Techno power	25,00	Music party system 2	25,00
Hip hop 1	25,00	Midi power	14,99
Casanova (PL)	19,90	Trainz 1.4 (PL)	19,90
Cold Zero (PL)	19,90	Dracula 2 (PL)	19,90
Dragon Throne (PL)	19,90	Traffic Giant Gold (PL)	19,90
Alien Nation 2 (PL)	19,90	Pizza Connection 2 (PL)	19,90
Combat Mission Gold (PL)	19,90		

NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE”
Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych „Galaktyka EXE” Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie.
Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA
Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?
DZWOŃ: od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002 od 16.00 do 21.00 (071) 3110358, 0601 732888
FAKS: (071) 3537010
PISZ NA ADRES: EXE, Skrz. poczt. 63, 53-650 Wrocław 67
INTERNET: www.fajny.pl www.exe.com.pl exe@exe.com.pl
BIURO HANDLOWE sprzedaje hurtowo: EXE, ul. Koliasta 8, 54-152 Wrocław.

12 MIESIcy

NEC

Przygody ciąg dalszy!

Nowe monitory LCD NEC MultiSync® to realistyczny, kolorowy obraz oraz ultra krótki czas reakcji matrycy 16 ms. Każda gra prezentuje się znakomicie, najlepiej na 17 calach.



see more.

NEC/MITSUBISHI

NEC-MITSUBISHI ELECTRONICS DISPLAY

Zobacz więcej: www.nec-mitsubishi.pl

GRA **'SHREK 2'** Polska wersja językowa
z plejadą wspaniałych aktorów
– już od **2 lipca** w sprzedaży!

Shrek 2. TM & © DreamWorks LLC. Licencjonowane przez Activision Inc. Niektóre technologie © 2001-2004 Amaze Entertainment, Inc. Amaze Entertainment i Amaze Entertainment/Now Wonder logo są znakami handlowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi Amaze Entertainment w USA i / lub innych krajach. Wykorzystuje technologie Bink Video, © 1997-2004 by RAD Game Tools, Inc. Activision i Activision logo są zarejestrowanymi znakami handlowymi Activision Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie inne znaki handlowe i graficzne stanowią własność odpowiednich firm.



Monitory NEC/Mitsubishi dostępne w dobrych sklepach komputerowych na terenie całego kraju.

DYSTRYBUTOR PL: L.E.M.